ATARI MAGAZINE
N°37
SEPTEMBRE 1992

ATARI *magazine*

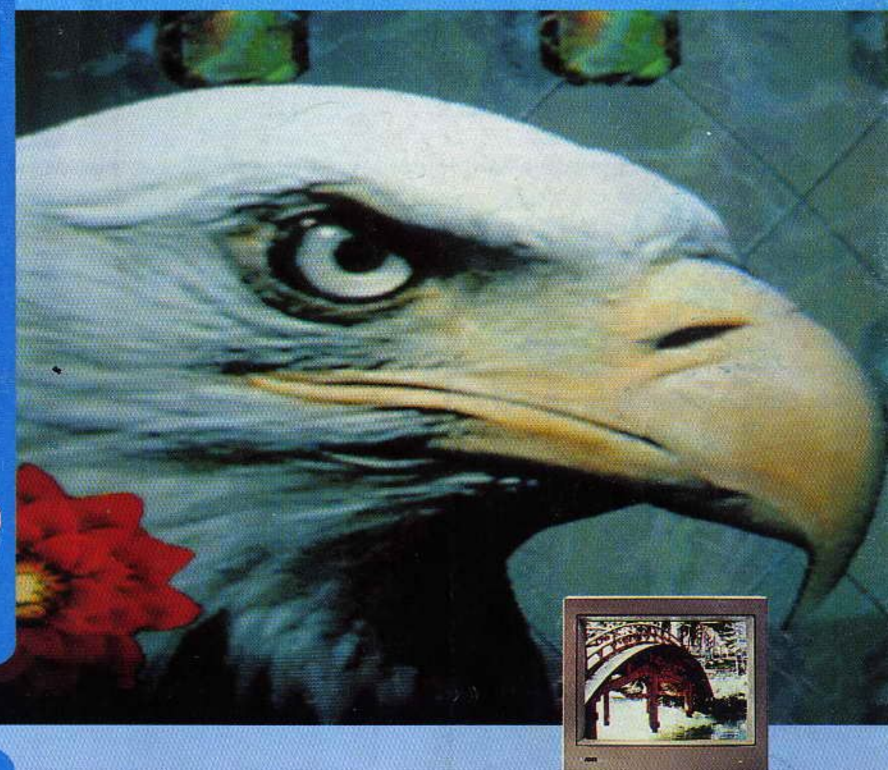
L'équivalent de plusieurs centaines de francs de programmes

2 disquettes

pleines de jeux, utilitaires, accessoires, images, musique...

20 D.P. inédits
2 exclusivités

3 Méga octets au total!

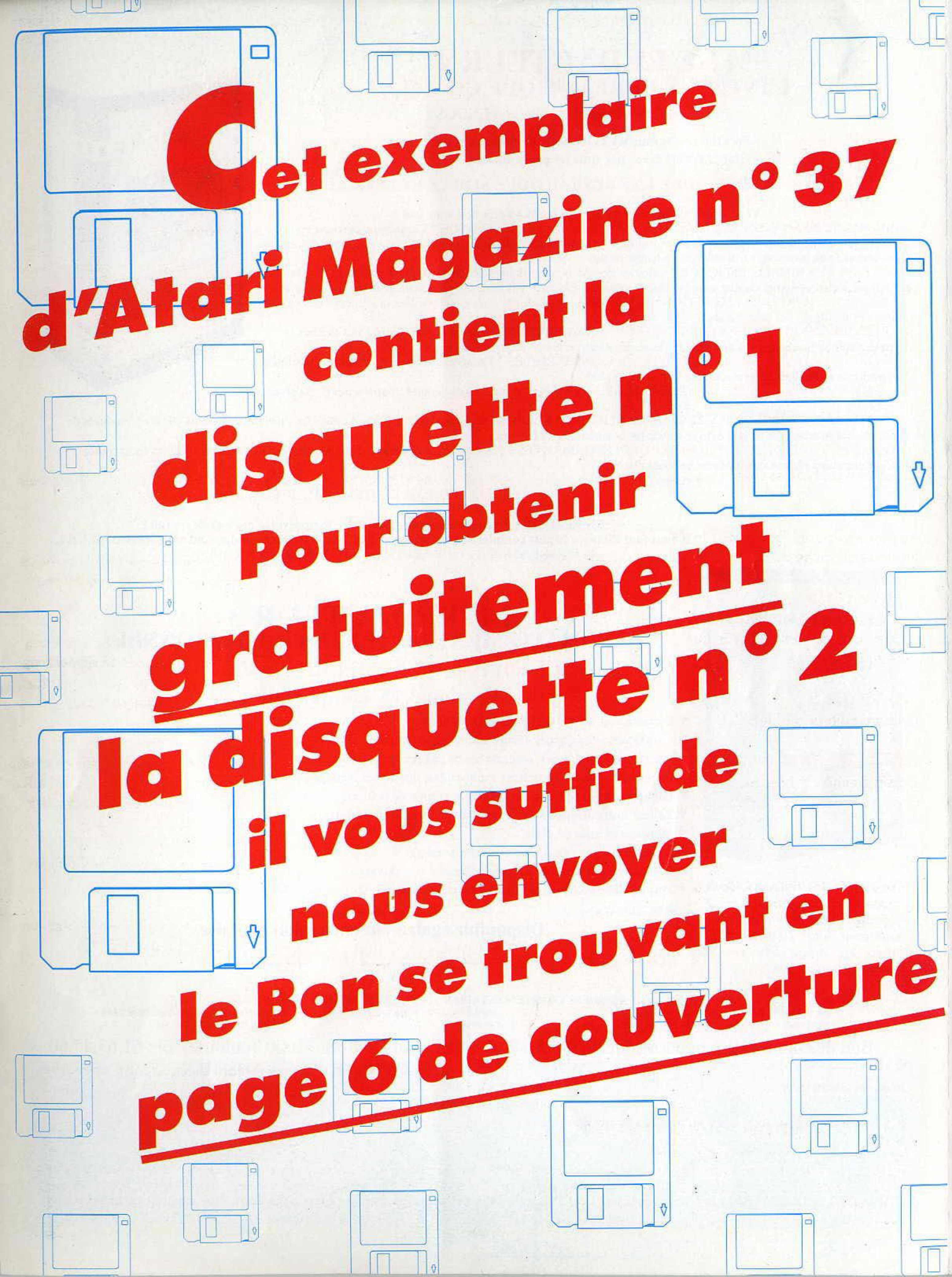


FALCON 030

Le multimédia pour tous est arrivé!

Toutes les nouveautés vues à Dusseldorf




Cet exemplaire
d'Atari Magazine n° 37
contient la
disquette n° 1.
Pour obtenir
gratuitement
la disquette n° 2
il vous suffit de
nous envoyer
le Bon se trouvant en
page 6 de couverture

Disquette n°1

LHARC.TTP
Programme de décompactage.

ASTEROID
Jeu d'arcade de type combat spatial.

MEMO
Jeu pour tester sa mémoire.

ROCK FALL
Jeu d'arcade de type Boulder Dash.

SYS80
Centrale d'espionnage surveillant toutes les activités du ST.

SYSINFO
Accessoire de type espion logiciel.

PAULA18
Accessoire pour jouer de la musique en tâche de fond.

VIEWEERS
Utilitaires pour visualiser des images directement à partir du bureau GEM.

3DMODEL
Puissant éditeur d'objets 3D.

ATTACK
Dessin animé de l'assaut d'une station spatiale par un chasseur ennemi.

COLORSPC
Programme graphique capable de générer des images plutôt curieuses.

NAVALE
Listing GFA Basic du programme de bataille navale présent dans le cahier technique. Une exclusivité Atari Magazine.

Disquette n°2

LHARC.TTP
Programme de décompactage.

MOONLORD
Jeu de bataille spatiale de type Star Trek.

TETRIS
Version de Tetris où 2 joueurs peuvent jouer simultanément.

CHESS
Programme d'échecs avec une belle présentation.

GOLD SEEKER
Jeu d'arcade ressemblant à Load Runner.

REVENGE OF THE MUTTANT CAMEL
Jeu d'action complètement délirant, remarquablement bien réalisé, de beaux graphismes et de fabuleux bruitages.

LOADER
Utilitaire bien pratique pour les possesseurs de disques durs.

PROCALC
Calculatrice réalisant de nombreuses opérations informatiques (conversion de bases numériques, opérations logiques, etc.)

PUISSANCE 6
Programme pour dessiner en 16 millions de couleurs sur STE. Une exclusivité Atari Magazine.

PBASE45
Interpréteur Basic pour Portfolio.

RAM1024
Utilitaire convertissant une machine 4 Mo en un 1040.

TERADAC
Dessin animé d'un oiseau prenant son envol.

GLASSD
Dessin animé d'un verre tentant d'échapper à une balle.

Disquette n°1

ATTENTION TOUS LES FICHIERS SONT COMPACTES

Les programmes présentés ici sont volumineux et prennent beaucoup de place sur disquette. Afin de vous en offrir un maximum sur chaque disquette, ils ont été compressés. Le format utilisé est le LZH, l'un des meilleurs du moment.

DECOMPACTAGE

Pour décompresser un fichier, il faut le copier sur une disquette ou dans un répertoire de disque dur avec le programme LHARC.TTP, puis lancer l'exécution de LHARC.TTP et taper e *.LZH.

LE RÉDACTEUR 4
L'INTÉGRÉ BUREAUTIQUE COMPLET

PLUS DE 2 500 EXEMPLAIRES VENDUS !

- Fonctionne sur **tous les TOS**, haute et moyenne résolution.
- Grands écrans **gérés par tous les programmes.**

40 PROGRAMMES POUR UNE BUREAUTIQUE SIMPLE ET EFFICACE !

Vous avez un Atari avec 1 Méga de RAM ou plus et il vous faut :

➪ UN TRAITEMENT DE TEXTE AVEC GESTION DE PLAN ULTRA-RAPIDE ? Conjuguez, corrigez en français, anglais et italien. Disposez de deux millions de synonymes. Simplifiez et hiérarchisez vos longs documents. Convertissez vos textes vers Calamus en un temps record.

➪ UN TABLEUR SIMPLE, EFFICACE ? Calculez vos devis, vos factures. Redimensionnez, affectez un style spécifique à chaque ligne, chaque case ou chaque colonne. Elaborer vos tableaux sans vous arracher les cheveux.

➪ UNE BASE DE DONNÉES FONCTIONNELLE ? Gérez vos fichiers. Créez ou modifiez la longueur des champs. Faites vos mailings, vos statistiques.

➪ UN ENVIRONNEMENT DE COMMUNICATION COMPÉTITIF ? Tranférez ou téléchargez vos fichiers. Extrayez automatiquement les adresses de l'annuaire électronique, à un moindre coût.

➪ UN MODULE DE DESSIN BITMAP AVEC OPTIONS INÉDITES ? Encadrez, retouchez vos textes, vos images. Repositionnez, changez le style, comme bon vous semble.

➪ LA FONCTION "SAISIR-POSER" ORIGINALE ? Evitez le long processus du "copier-couper-coller". Saisissez, posez !

➪ DES MACRO-INSTRUCTIONS TEMPORISABLES, EDITABLES ? Créez, modifiez à volonté toutes les macros accessibles par les 5 modules de l'intégré. Automatisez les tâches, les saisies ou les commandes répétitives.

➪ DES FONCTIONS DE MULTI-FENÊTRAGE PERFORMANTES ? Passez d'un programme, d'un module ou d'une fenêtre à l'autre, ou exécutez indépendamment chacun des modules en toute liberté.

➪ et aussi, UN ÉDITEUR DE FORMULES MATHÉMATIQUES, UN ÉDITEUR DE FONTES OU DE DICTIONNAIRES etc...

EN RÉSUMÉ : il vous faut mieux gérer votre temps, votre confort de travail !
Il vous faut l'intégré le plus complet, le plus puissant à ce jour ET à un moindre coût : LE RÉDACTEUR4.
40 PROGRAMMES POUR SEULEMENT 1.990 FRANCS T.T.C. !



Conçu par des Français, donc adapté à la langue française. Le Rédacteur 3 est un traitement de texte pour Atari 1040 ST, STE, Méga ST, Méga STE et TT, monochrome et couleur.

LE RÉDACTEUR 3
LE TRAITEMENT DE TEXTE PROFESSIONNEL

PLUS DE 10 000 EXEMPLAIRES VENDUS !

Version 3.15 comportant :

- Dictionnaires de 300.000 mots et 380.000 mots,
- 13.000 verbes conjugués, césure automatique programmable,
- Insertion de graphismes, notes de bas de page et de fin de document,
- Feuilles de style, multi-polices, multi-tailles, interlignes réglables,
- Publipostage, impression d'étiquettes et gestion de fichiers,
- Editeur mathématique hyper convivial (non fourni en couleur),
- Détecteur et tueur de virus,
- Switcher intégré, sélecteur d'objet ergonomique,
- Création automatique de tableaux, glossaire et archivage,
- Plus de 200 paramètres configurables, macro-instructions programmables.

Disponible également en version anglaise.

PRIX PUBLIC 1.090 FRANCS T.T.C.

NOUVEAUX MODULES COMPLÉMENTAIRES - DISPONIBLES DÈS OCTOBRE 1992 -

- DICTIONNAIRE et CONJUGUEUR D'ALLEMAND,
- DICTIONNAIRE et CONJUGUEUR D'ESPAGNOL,
- CORRECTEUR TYPOGRAPHIQUE,
- GRAPHEUR,
- NOUVELLES POLICES DE CARACTÈRES,
- VERSION FALCON (Fin 92).

Bon de commande à retourner à EPIGRAF : 3, Rue Bertrand De Born 31000 Toulouse Tél : 61.63.45.60

Je désire commander :

☐ Le Rédacteur 4 à 1.990 F. T.T.C.
☐ Le Rédacteur 3 à 1.090 F. T.T.C.
☐ version anglaise

(règlement par chèque joint à la commande, à l'ordre d'Epigraf.)

Nom : ______ Prénom : ______ Tél : ______
N° : ______ Rue : ______ Signature :
Code postal : ______ Ville : ______

ETRANGER ou DOM-TOM : Les prix indiqués sont Hors Taxes, frais d'envoi inclus.Paiement par Eurochèque ou mandat international uniquement.



Le magazine des utilisateurs de STF/STE, MEGA ST, MEGA STE, TT, Portfolio, Lynx.

Directeur de la publication
Rédacteur en chef
Serge Fenez
Ont participé à la rédaction de ce numéro
(entre parenthèses le pseudo de leur Bal sur le 3615 ATARI)
Pierre-Jean Goulier (Annybal),
Patrick Leclercq (Kendrix),
Alain Lioret (Lioret),
Alexis Valey (Prtfolio).
Télématique:
Laurent Guinard (Atarimag).
Fabrication: Florence Nivelet
Correctrice: Elisabeth Mignon
Maquette: Sophie Folliard
Photogravure: Evolutif
Flashage: SCAP Informatique (1.42.43.22.78).
Impression: Berger-Levrault, ICT, Fima.

La mise en page d'Atari Magazine n°37 a été entièrement réalisée sur une station PAO Atari TT avec le logiciel Calamus. Flashage haute résolution 2400 dpi.

Atari Magazine
est édité par ARTIPRESSE
79, avenue Louis Roche
92238 Gennevilliers CEDEX
SIREN 345 365 191, APE 5120.

Dépot légal à parution.
Tirage : 56 000 exemplaires.
Distribution NMPP.
ISSN: 0992-2016

CHANGEMENT DANS LA CONTINUITE...

Suivre sa pente naturelle à condition que ce soit pour grimper vers de nouvelles performances, telle est la devise de l'équipe Artipresse. Aujourd'hui, Atari qui a subi, comme tant d'autres firmes, les conséquences de la crise mondiale frappant la micro-informatique a décidé de se recentrer sur son activité principale et, en conséquence, de se désengager du capital d'Artipresse.

Dans cette optique nous sommes amenés à modifier nos structures afin de tenir compte de la nouvelle donne économique et de l'évolution des technologies touchant de près la micro-informatique. Bien entendu, ces modifications vont aussi permettre d'améliorer ***votre*** *magazine.*

Le présent numéro (Atari Magazine 37) est donc un ouvrage de transition essentiellement centré sur les nouveautés Atari vues au récent salon de Düsseldorf, dont bien évidemment le fantastique FALCON 030.

Par ailleurs, à la demande de très nombreux lecteurs, nous avons réédité le catalogue des logiciels en téléchargement, sous forme d'un cahier encarté, facilement consultable.

Enfin, en complément de la disquette insérée dans cet exemplaire, nous vous offrons une seconde disquette pleine de jeux, utilitaires et accessoires dont un ***programme exclusif*** *d'Alain Lioret.*

*Depuis 1987, vous êtes nombreux à nous témoigner votre confiance. Confiance que nous avons à cœur de continuer à mériter, en étant toujours à votre écoute et proches de vos problèmes. Plus encore que par le passé, nous avons besoin de vos encouragements. Votre façon la plus concrète de nous encourager à persévérer dans la voie que nous suivons depuis de nombreuses années (*ce qu'il faut savoir pour utiliser au mieux son micro-ordinateur*), c'est de souscrire à un abonnement; ce sera pour nous un véritable ballon d'oxygène, garant de la qualité que nous voulons continuer à vous offrir... Voyez page 6 de couverture; merci d'avance.* S.F.

L'abondance de l'actualité liée au Salon de Düsseldorf (ATARI MESSE) ne nous a pas permis de traiter les informations habituelles de «L'Univers Atari». Vous les trouverez sur le serveur 3615 ATARI, rubrique ACT.

CE QUI CHANGE

■ Organisation

- *Artipresse, société éditrice d'Atari Magazine, cesse d'être la filiale d'Atari France*
- *Atari Magazine change de nom*
- *STart Micro Magazine succède à Atari Magazine*

■ Rédaction

- *Lien avec l'univers MS/DOS (PC et compatibles)... du bureau au salon*
- *Les nouvelles technologies*
- *Les ST/TT/FALCON face aux PC, Amiga, Mac (cas concrets)*
- *L'actualité de la micro chez soi*
- *L'actualité de la micro au bureau*
- *Communication entre ordinateurs*
- *Ce qu'il faut savoir pour évaluer un micro par rapport à ses concurrents*
- *Guide d'achat périphériques et logiciels*
- *Démythification des grands courants de la micro (tableurs, traitements de textes, PAO, MAO, multimédia, etc.)*
- *et des dizaines d'autres sujets passionnants...*

■ Disquette

- *Désormais une disquette accompagnera chaque numéro du magazine*

CE QUI CONTINUE

- *Actualités Atari*
- *SOS questions/réponses*
- *Initiation*
- *Musique (MAO)*
- *Essais logiciels*
- *Programmation*
- *Graphisme*
- *Jeux*
- *Télématique*

SOMMAIRE

2 ■ L'ENVOL DU FALCON
- *Le STE est toujours vivant*
- *"Choses" vues à Düsseldorf le 21.08.92.*

■ 22 PROGRAMMES POUR VOTRE MICRO
du réel, pas que des démos des inédits, pas des rossignols des exclusivités...

12 ● Des utilitaires courants
Afficher des images à partir du bureau, jouer de la musique en tâche de fond, transformer votre MEGA 4 en 1040... 8 programmes pour vous simplifier la vie!

18 ● Des utilitaires graphiques
De la création à l'animation en 3D, en passant par des démos graphiques époustouflantes, découvrez 3d Model, Teradac, GlassD, Attack, ColorsPC... 5 programmes qui vont faire flasher votre écran!

22 ● Puissance 6
16 millions de couleurs sur votre STE, pas moins! Grâce à ce programme exclusif, créer et utiliser des images 24 bits est à votre portée!

26 ● Des jeux
8 logiciels de jeu passionnants (arcade, castagne et réflexion); de quoi passer de wnombreuses heures d'amusement sans vous ruiner!

■ SUPPLEMENT GRATUIT TELECHARGEMENT
A la demande générale, revoici le catalogue du téléchargement, mis à jour au 31.08.92, sous la forme d'un cahier facilement consultable. Pratique, vous pouvez toujours l'avoir sous la main lors du téléchargement, via le minitel, d'un des 1500 logiciels gratuits disponibles sur le 3615 ATARI.

■ PROGRAMMATION

CAHIER ENCARTE

1 ● Bataille navale
Démontrez vos qualités de stratège: n'hésitez pas à affronter votre ordinateur dans une méga bataille navale!

22 ● SOS questions/réponses
Rubrique entièrement consacrée au GFA BASIC.

28 ● Premier pas en Omikron
Alliez la rapidité du fichier à accès direct à la souplesse du fichier séquentiel.

31 ● Gestion documentaire
Une bonne façon d'apprendre à programmer en écrivant un programme complet, particulièrement attrayant pour les gens férus d'informations que nous sommes tous!

ATARI MESSE 92
L'envol du Falcon

Le Salon Atari de Düsseldorf, rassemblement annuel des Ataristes européens, a été marqué cette année par la présentation officielle du nouveau micro-ordinateur multimédia pour tous: le FALCON 030, la machine qui doit requinquer le marché de la micro familiale.

C'est dans un climat peu enthousiaste, toujours dans l'expectative d'une reprise qui se fait attendre, que s'est tenue la 6e édition de l'Atari Messe. Moins d'exposants, moins de nouveautés que l'an passé mais en revanche une fréquentation qui n'a pas faibli. La raison de cette apparente incohérence tient en un mot: Falcon!

En effet, nombreux sont les européens à avoir fait le voyage dans l'espoir de découvrir la nouvelle révolution d'Atari. Ils n'ont pas été déçus puisqu'une bonne vingtaine de Falcon030 ont fait leur première apparition public. Il n'est pas noir mais possède un clavier aux touches gris foncé, il a bien le look d'un STE mais la comparaison s'arrête là. Avec son 68030, son processeur DSP, son affichage True Color et sa qualité sonore supérieure au CD, le Falcon030 marque une nouvelle génération d'ordinateurs familiaux mêlant les techniques de l'informatique et de l'électronique grand public pour former le premier système multimédia personnel! Dans le prochain numéro, un dossier complet sera consacré au Falcon030 mais voici déjà ce que vous devez savoir. En terme de puissance le Falcon030 est environ 4 fois plus rapide que votre STE grâce à son 68030 cadencé à 16 MHz. La carte dispose également d'un support pour un coprocesseur mathématique en option. Mais ce qui fait



Atari Messe 92: moins d'exposants mais toujours autant de visiteurs.



Grand écran, fumée, pyramide et sono d'enfer: le show de lancement du Falcon030.

toute l'originalité du Falcon030 c'est la présence en standard du fameux DSP56001 de **Motorola**. Cadencé à 32 MHz, il offre une puissance de 16 MIPS (soit 4 fois celle du 68030). Particulièrement adapté aux traitements des signaux numériques, il s'avère également particulièrement fort en calcul. De la création d'ambiance sonore aux calculs en 3D en passant par la retouche d'images, les télécommunications ou encore la synthèse et la reconnaissance vocale, le DSP ouvre à l'utilisateur des applications jusqu'ici inaccessibles à un système grand public. Côté graphique c'est la révolution avec un nombre gigantesque de résolutions et de couleurs. Pour plus de détails reportez-vous à l'encadré. Les images du Falcon030 se rapprochent de la qualité vidéo dans les modes True Color: les décors des jeux atteignent un réalisme jamais vu auparavant et avec l'arrivée des appareils photo numériques et du CD Photo, le Falcon030 permettra de retoucher les images et de créer des diaporamas pour visualiser ces photos sur le téléviseur familial. Là, est certainement l'exploit technique trop souvent oublié: toutes les résolutions (même l'extraordinaire 768x480 en True Color) sont accessibles depuis un simple téléviseur. Pas besoin de moniteurs onéreux ou multisync pour libérer l'explosion de couleurs du Falcon030.

Côté audio, Atari réinvente l'informatique musicale en créant le premier ordinateur "audio-numérique": 8 voies sur 16 bits jusqu'à 50 KHz en reproduction ET en enregistrement. La qualité sonore dépasse celle du CD! Véritable révolution, le Falcon030 est capable de faire du Direct-To-Disk en standard sans aucune carte ni gadget supplémentaire!

Le Falcon030 dispose en ROM d'un TOS 4.0 bénéficiant de nouvelles fonctions (pour gérer le DSP et le circuit sonore notamment) mais aussi d'un nouveau look tout en relief avec des icônes en couleurs. Les ROMs sont dorénavant internationales, le



Et non, il n'est pas noir. Le Falcon030 est gris clair comme le STE mais se différencie par son clavier gris foncé et un logo très coloré.

choix du langage et du clavier s'effectuant à l'aide d'un CPX. Le TOS 4.0 demeure monochrome mais sert de plate forme graphique au nouveau système MultiTOS multitâche, fourni en standard sur disquette avec tous les Falcon030.

Comme vous pouvez le constater, le Falcon030 est "presque" une réalité. "Presque" parce qu'il ne sera officiellement lancé et dis-



PROMOTIONS

EXCEPTIONNELLES

L'ACCUEIL LA GARANTIE ET LA COMPETENCE D'UN FABRICANT

ATARI PORTFOLIO

tous prix TTC

SOFTWARE

PBASIC (dernière version 4.91) de BJ GLEASON avec de nombreux utilitaires Dos + 1 cartes ROM (jeux ou utils) au choix.

Le fameux Basic spécialement étudié pour le Portfolio, très simple d'emploi, mais puissant, et gérant bien les potentialités du Portfolio. Compatible GWBASIC (Microsoft). Fourni avec une documentation en français pour débutants avec des exemples très simples de programmation et une documentation plus complète en anglais. Mis sur carte mémoire Rom 128K inaltérable et accessible immédiatement. De nombreux programmes de démonstration sont également fournis avec. Ce basic n'occupe que 40Ko et fonctionne parfaitement avec un Portfolio de base. Des utilitaires DOS sont également fournis avec et vous permettront de mieux gérer votre Portfolio. référence PBASIC prix de lancement **690F**(dispo)

ASTROPLAN de Philippe LAURENT (astrologie)

Ecrit en turbo pascal (Borland), voici un splendide logiciel pour débutants ou professionnels. Fourni avec une documentation en français permettant également une initiation à cet art millénaire. Les calculs des positions planétaires sont rigoureux et fiables. Une interprétation en clair des thèmes très explicite fournira matière à des discussions passionnées. Les professionnels trouveront là un ensemble de calculs précis et très rapides (transits - synastries -dessin de cartes sur écran etc...) Sortie possible de tous les résultats sur imprimante. Logiciel fourni sur carte mémoire carte de crédit rom inaltérable de 128Ko. Il fonctionne avec un Portfolio de base. Un logiciel à découvrir !! réf ASTRO prix de lancement **990F**(dispo)

NATUROPATHIE de Michel PARNEY

Un autre logiciel réalisé par un professionnel Naturopathe diplômé de l'institut pratique de Naturopathie. Destiné avant tout aux initiés, il pourra aussi séduire l'amateur éclairé par sa richesse fonctionnelle. Une base de données importante associe les réglages alimentaires, la phytologie, l'aromatologie, l'iridologie, la magnétologie et les compléments alimentaires. Présenté sur une carte rom de 256K, il tourne sur un Portfolio de base, mais un Portfolio étendu est recommandé à cause des fichiers clients. Un logiciel sérieux et puissant. référence NATURO prix de lancement **1590F** (dispo)

MATHS de Gérard LEGRAND et Roch NOMINE BEGUIN

Voici une carte rom qui satisfera de nombreux étudiants et mathématiciens en herbe ou confirmés. Avec ce module, vous n'aurez rien à envier à HP ! Calculatrice en Notation Polonaise Inversée ; graphismes et tracés de courbes ; fonctions exponentielles et polaires etc... Ces softs de qualité ont été élaborés par des ingénieurs. Fourni sur carte rom 128Ko ; fonctionne avec un Portfolio standard. Documentation très explicite.
référence MATHS prix de lancement **590F** (dispo)

JEUX1 (compilation de freeware et shareware)

Après les études et la concentration, ces jeux vous feront passer un moment agréable et distrayant. Jeux de réflexion (échecs et autres) ou jeux d'action ou d'adresse, tous exploitent admirablement les potentialités du Portfolio. Fournis sur carte rom 128Ko ; fonctionnent avec un Portfolio standard. référence JEUX1 prix de lancement **590F** (dispo)

MACFOLIO de Richard THIBERT

Avec cet ensemble soft plus câble, la communication entre un Portfolio et un Mac devient possible. Ce logiciel est puissant, rapide et très simple d'emploi. En outre il permet également la liaison Portfolio-PC via la sortie série et éventuellement un accés au système Unix. Fourni avec une documentation. réf. MACFOLIO prix de lancement **530F** (dispo) (nécessite une interface série HPC102)

FOLIOLINK ST

Ensemble soft plus câble permettant la communication entre un Portfolio et un Atari ST (et toute la gamme) par la sortie parallèle (nécessite également une interface parallèle). Fourni avec une documentation. référence FOLIOLINK prix **580F** (dispo)

APPEL AUX PROGRAMMEURS Vous avez conçu un logiciel, ou vous êtes sur le point d'en achever un, peu importe le langage pourvu que votre soft soit bon, vous voulez vous faire éditer contre rénumération ou tout simplement en faire profiter de nombreuses personnes, ou alors, vous avez des idées et une expérience professionnelle mais vous ne savez pas ou mal programmer : CONTACTEZ-NOUS.
experience fera le reste.

2 cartes au choix (UTILS - JEUX)

- 2 cartes **890 F** - 3 cartes **1190 F** - 4 cartes **1390 F** - 5 cartes **1550 F**

UTILS 1(compilation de freeware et shareware)
Une carte rom 128K d'utilitaires divers. Elle sera le complément idéal de vos recherches sur le Portfolio.Comprenant des softs de base de donnée, de dessin, de musique, de communication, de listage, de gestion de disque, de clavier etc...
Utilisable à tout moment et inaltérable. Fonctionne sur Portfolio standard.Référence **UTILS 1** prix de lancement **590 F**(dispo)

UTILS 2(compilation de freeware et de shareware)
Une carte rom 128K avec de nombreux programmes de gestions du DOS Portfolio; des ordres supplémentaires telsshell,cherch, tree, dosmap, setram, boot, ask, dirspace etc + un file manager FM.com.Une carte indispensable pour gérer au mieux vos application. Fonctionne sur ortfolio standard. Référence **UTILS 2** prix de lancement **590 F** (dispo)

UTILS 3 (compilation de freeware et de shareware)
Une carte rom 128K avec également une multitude d'utilitaires tels que password, xcopy, snatch(graphique), mode, sort, spool, clock, etc..., axé essentiellement sur le graphisme, ses 30 logiciels réjouiront beaucoup d'utilisateurs.. Fonctionne sur Portfolio standard. Référence **UTILS 3** prix de lancement **590 F** (dispo)

JEUX2 (Compilation de freeware et de shareware) prix de lancement **590F** (dispo)

HARDWARE

Cartes mémoires ram externes au format carte de crédit avec accumulateur

Cardram 128 Ko réf CCR 128 ~~850F~~ **420F** (dispo sur stock)
Cardram 256 Ko réf CCR 256 ~~1150F~~ **620F** (dispo sur stock)
Cardram 512 Ko réf CCR 512 ~~1750F~~ **1220F** (dispo sur stock)
Cardram 1024 Ko réf CCR 1024 ~~3350F~~ **2220F** (dispo 15 jours)
Cardram 2048 Ko réf CCR 2048 ~~5550F~~ **3920F** (dispo 15 jours)

Cartes mémoire rom externes au format carte de crédit programmables

Cardrom 128 Ko réf CCROM 128 ~~450F~~ **350F** (dispo sur stock)
Cardrom 256 Ko réf CCROM 256 ~~750F~~ **550F** (dispo 15 jours)
Cardrom 512 Ko réf CCROM 512 ~~1350F~~ **950F** (dispo 15 jours)

Portfolio neufs

Portfolio 128 Ko réf POR128 ~~1750F~~ **1620F** (dispo sur stock)
Portfolio 256 Ko réf POR256 ~~2140F~~ **1950F** (dispo sur stock)
Portfolio 384 Ko réf POR384 ~~2740F~~ **2350F** (dispo sur stock)
Portfolio 512 Ko réf POR512 ~~3240F~~ **2650F** (dispo sur stock)
Portfolio 640 Ko réf POR640 *NOUVEAU* 3350F (dispo sur stock)

Extension mémoire interne au Portfolio

Mémoire portée à 256 Ko réf EMI 256 ~~870F~~ **650F** (dispo sur stock)
Mémoire portée à 384 Ko réf EMI 384 ~~1210F~~ **990F** (dispo sur stock)
Mémoire portée à 512 Ko réf EMI 512 ~~1550F~~ **1190F** (dispo sur stock)
Mémoire portée à 640 Ko réf EMI 640 *NOUVEAU* 1870F (dispo sur stock)

Pack alimentation (système remplaçant les piles par des accus très haute énergie de 800 milli Ampères et se rechargeant sur le secteur depuis le Portfolio). Les trois éléments: chargeur interne+accus surpuissants+transformateur Réf. PACKALIM ~~400F~~ **320F** (dispo sur stock) Jeu de 3 accus supplémentaires ~~85F~~ **75F** (dispo sur stock). Le transformateur seul : ~~80 F~~ **60F** (dispo sur stock)

Alimentation de sauvegarde : Complémentaire du Packalim, cette alim permet de sauvegarder les données du Portfolio en cas de problème d'alimentation générale (plantage, micro coupure etc...) Un micro accumulateur vient prendre immédiatement le relais des piles ou accus. (conservation durant plusieurs mois des données sans aucune source d'alimentation). Réf SAUVEGARDE **245F** (dispo sur stock)

Etui de protection pour Portfolio Parfaitement étudié, avec de multiples emplacements pour des cartes mémoire, calepin, stylo, ainsi qu'une poche à fermeture éclair. Protection efficace du Portfolio et des interfaces série, parallèle ou modem.. Réalisé en toile matelassée imperméable grise, très chic, il possède également une dragonne au poignet. De qualité et fait pour durer très longtemps. Réf : ETUI ~~380F~~ **280F** (dispo)

Modem avec coupleur acoustique Il permet le transfert à 1275 bauds des données du Portfolio au travers le réseau téléphonique. Il est également possible d'émuler un minitel (40 colonnes * 25 lignes) ainsi que de capturer des pages afin de consultation ultérieure. De la taille de l'interface parallèle (il possède d'ailleurs également cette fonction), il se branche sur le côté droit du Portfolio. Fourni avec une documentation simple d'emploi. Un produit étonnant et fiable. Réf. MODEM ~~1490F~~ **950F** (dispo)

Interface parallèle La liaison facile entre un Portfolio et un PC ou une imprimante Réf HPC101 ~~390F~~ **320F** câble de liaison PC ou câble imprimante ~~100F~~ **80F** (dispo)

Interface série Permet la communication également avec d'autres périphériques et notamment avec un Macintosh (Apple) Réf. HPC102 ~~490F~~ **420F**+câble **90F** (dispo)

Nouveau changement de Rom interne (version 1.052 ou 1.072 pour version du bios plus récente et plus fiable de type 1.130) Réf. BIOS **370F** (dispo sur stock).

Ajouter 40 F de PORT (colissimo recommandé) ou 132 F (chronopost) à tout nos produits et + 38 F pour un contre-remboursement. Si vous nous expédiez votre Portfolio pour modification ou pour réparation, aucun risques par PTT colissimo R3 ou Chronopost car vous êtes assurés pour 3000 F. garantie totale durant une année.

Nous effectuons également toutes réparations et S.A.V. sur Portfolio: câble de liaison écran-clavier = 260 F/ changement d'écran = 600 F/ changement de clavier = 400 F/ changement d'alimentation = 140 F ; autres réparation sur devis.

MICROCARD electronics La Faye 42220 BURDIGNES FRANCE

TEL (33) 77.39.68.13 (3 lignes groupées) FAX (33) 77.39.19.60

lycéens et étudiants **5% de réduction** sur supplémentaire sur expédition de justificatif

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS



Le Falcon030 est une bête graphique: 768x480 en True colour et Overscan.

ponible que vers novembre. Le Falcon030 c'est l'avenir. Cependant, les STE, Mega STE et TT n'appartiennent pas encore au passé révolu et oublié. Loin de là comme en témoigne les nombreuses extensions et logiciels présentés à l'Atari Messe.

Des extensions à foison

Les allemands ont toujours été très prolixes en extension hardware. Plus que jamais les cartes graphiques couleur haute résolution sont à l'honneur. Les cartes True Color sont à l'honneur avec notamment des modèles enfin financièrement abordables: chez **Matrix**, la MatGraph TC1006 offre, pour 2500 DM, 1152x900 en 256 couleurs et 640x400 en 24 bits (16 millions de couleurs). Il s'agit d'une carte VME pour Mega STE et TT basée sur un processeur TMS34020 à 32MHz. **Matrix** fournit le driver VDI 24 bits permettant à GEM de fonctionner sous ces résolutions.

La carte VME Specktrum de Wilhelm propose également un affichage True Color 24 bits en 640x400 pour 1400 DM. Un prix très intéressant d'autant que cette carte offre d'autres résolutions (avec moins de couleurs) jusqu'en 1152x910. Wilhelm a développé un driver VDI 24 bits afin d'exploiter cette carte même sous GEM.



Animations en True colour. Plus de couleurs que votre oeil ne peut en voir.

La carte MegaVision300 de Sang bénéficie d'un positionnement prix particulièrement agressif. Pour 1000 DM (environ 3,40 Francs pour 1 DM) elle offre des performances similaires. Basée sur un Inmos G300, cette carte VME atteint 1280x800 en 256 couleurs et 640x400 en True Color 24 bits. Malheureusement, le driver VDI n'est pas encore prêt et ne le sera probablement pas avant quelques mois.

Matrix propose également une carte VME haut de gamme, la MatGraph TC1208. Carte True Color, celle-ci offre 832x624 pixels en 24 bits, 1152x900 en 65536 couleurs et 1280x1024 en 256 couleurs. Le driver VDI TC Matrix est bien évidemment fourni. Son prix atteint toutefois les 4000 DM auquel il faut ajouter le coût d'un écran couleur apte à supporter de telles résolutions.

A l'opposé la carte VME Imagine32K de Wittich offre 32768 couleurs en 800x600 et 1024x768 en 256 couleurs pour moins de 1000 DM.



Le GEM nouveau est arrivé. Icônes couleur, bouton et fenêtres en relief, le tout en super VGA!

Autre domaine très fécond, les cartes accélératrices. Chez Makro le nouveau modèle de la carte Turbo020 offre un 68000 cadencé à 25 MHz et 32 Ko de mémoire cache. Elle s'installe dans les ST, les STE les Mega ST, les Mega STE et même les Stacy. La carte Turbo030 destinée au Mega ST et, Mega STE dispose d'un 68030 à 50 MHz et supporte une extension mémoire Fast Ram similaire à celle du TT. La dernière innovation en matière d'accélérateur est sign éHeim Verlag. Il s'agit d'une carte à base de 68040 pour Mega ST. Si les gains de vitesse offerts par ce processeur sont tout à fait impressionnants, cette carte risque de ne pas connaitre un grand succès avec l'arrivée annoncée début 1993 d'un Falcon040.

Les émulateurs PC ne sont plus autant à la mode. Il n'existe aujourd'hui que trois modèles bien connus en France: *L'Atonce 386SX* de **Vortex** et les *PC Speed/AT Speed* de **Sahck**. Les prix ont considérablement chutés puisque PC Speed coûte désormais 149DM et AT Speed 249DM. Sahck prépare également une version Falcon030 d'*AT-Speed* qui devrait apparaître sur le marché en même temps que la nouvelle machine d'Atari. Un *"PC Speed 486SX"* est en préparation sur Falcon030 et devrait être présenté au CeBIT 93.



Le kit multimédia pour Calamus SL de DMC. Le petit boîtier est le Code-A-Chrome, un digitaliseur audio/vidéo en 24 bits vendu 1998 DM avec le module multimédia AVmodule de Calamus SL.

Parmi les gadgets en tout genre nous avons plus particulièrement retenu:

Cartmaster de **Best Electronics** qui rend possible la connection de 4 cartouches simultanément sur le port cartouche. Un accessoire permet de désigner la cartouche que l'on veut utiliser.

The Link d'**ICD** est le plus petit convertisseur DMA/SCSI du marché. Il offre à votre STE une véritable sortie SCSI-50 pin Centronics.

Connaissez-vous le Power Glove, ce gant de réalité virtuelle produit pour les consoles Nintendo? Donéravant vous pouvez, grâce à la société **OverScan** et une interface nommée Pogli le connecter sur votre ST par la prise RS232C. Une disquette d'exemples en C explique comment le mettre en oeuvre.

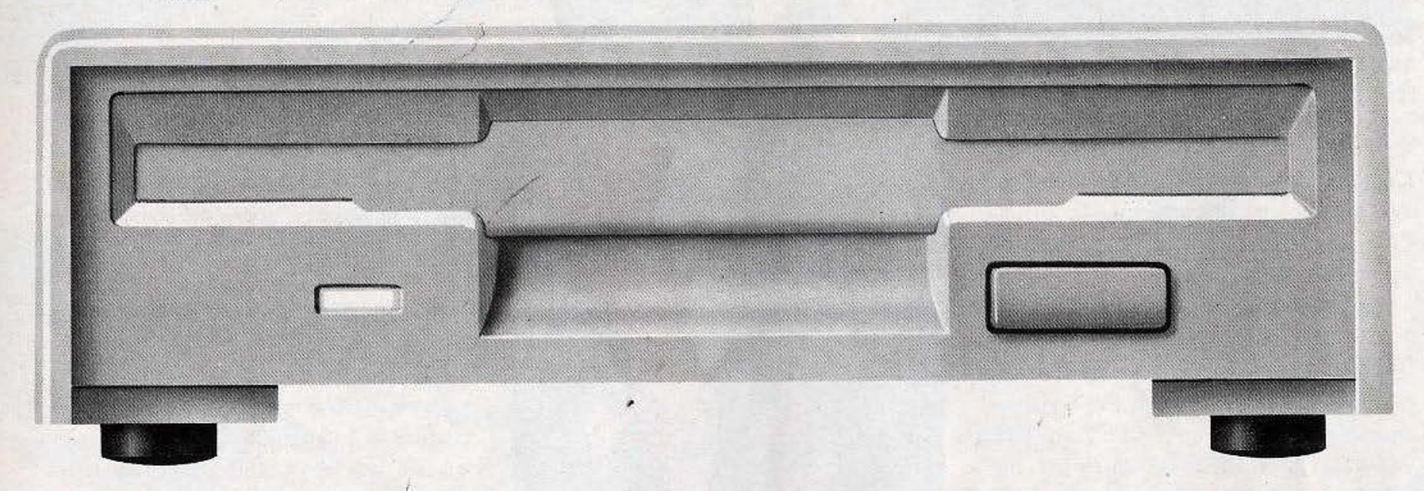
Nous avons gardé le meilleur pour la fin. BlackMail est le premier périphérique se



Très à la mode en Allemagne: les TT recarossés en Tower intégrent en standard une carte haute résolution couleur (généralement True colour). Ici le Tower TT de Matrix.

1,2,3,...

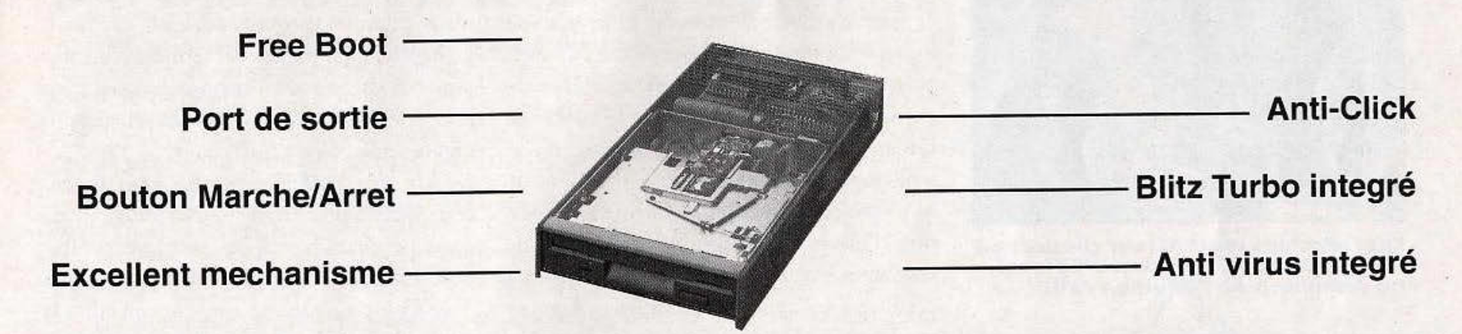
BRANCHEZ!!!



Virus, disquette endommagée, lecteurs bruyant,error disc... Y a t'il une fin au cauchemar de l'utilisateur Atari?

Chez **POWER**; nous voulons vous dire quoi brancher et avec quoi utiliser vos disquettes sans peur ni crainte des "**bad sectors**".En fait nous vous présentons le premier lecteur intelligent.Le **PC720B**.Inserez une disquette et commencez!!

Maintenant vous pouvez copier a toute vitesse, en utilisant le **blitz integré**, (que la disquette soit **AMIGA** ou **PC**).Si un virus est resident sur la disquette source le **PC720B** protegera le **boot block** de votre disquette destination et vous permettra de sauver vos fichiers.



Si ces ameliorations ne vous sont pas utiles; deconnectez les et utiliser le **PC720B** en lecteur silencieux , simple a utiliser.

Le **PC720B** est le seul lecteur integrant toutes ces possibilitées.Son prix est une deuxieme preuve de notre volonté de vous comprendre et de vous fournir le meilleur a chaque fois!!

Alors n'hesitez pas a dire aux autres personnes de le **BRANCHEZ!!!**

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS

730 Frs

POWER COMPUTING FRANCE

15,Bld Voltaire 75011 PARIS

Tél: 43 57 01 69 Fax: 43 38 00 28



The Link, le plus petit convertisseur DMA/SCSI créé par ICD.

connectant au port DSP du Falcon030. Il s'agit du plus petit et surtout du moins cher système de messagerie vocale du marché. Nous aurons l'occasion de vous présenter ce système prochainement.

Enfin, MatDigi de **Matrix** est un digitaliseur vidéo compatible ST/STE mais plus particulièrement conçu pour le Falcon030. Se connectant sur le port cartouche, il digitalise 2 images par seconde en 320x200 en 32000 couleurs. La résolution maximale de la digitalisation atteint 720x576.

Le voyage inverse

Si jusqu'à présent nous étions habitués à voir les logiciels allemands débarqués en France, le sens inverse ne s'était jamais



Les Frenchies tentent leur chance: au fond à gauche D. Laurent d'Epigraf, au premier plan l'équipe Profil.

réalisé. Cependant, les temps changent et certains éditeurs d'outre-Rhin commencent à sérieusement s'intéresser aux productions françaises. Ainsi **DMC** commercialise désormais le logiciel de retouche d'images *Studio Effects* d'**Eurosoft** sous le nom de *Photo Art*. A propos d'**Eurosoft** signalons que cette société présentait l'un des premiers logiciels Falcon030: *Studio Baby* version True Color 16 bits et bon marché de *Studio Effects* tirant pleinement partie des modes True Color du Falcon.

Profil avait également fait le voyage pour présenter la gamme Graal et notamment une nouvelle version spécialement adaptée à MultiTOS, de leur tableur *Graal Calc 3*.

Dernière société française, **Epigraf** présentait en avant première *REDAKTOR IV*, version allemande (avec dictionnaire allemand) du *Rédacteur 4*. Espérons que la version allemande rencontrera un succès identique à celui qu'il connaît en France.

Puisque nous parlons de logiciel de bureautique restons y avec une nou-veauté allemande très importante: *Papyrus*. Ce traitement



Cracheur de feu et danseuses nues. Le prix de la meilleure animation revient à DDT pour le lancement de Papyrus.

de texte marque une nouvelle génération de logiciels de bureautique sur Atari: complet, puissant, entièrement graphique et bénéficiant d'une interface utilisateur très évoluée. Entièrement WYSIWYG, il dispose d'une fonc-tion Zoom très originale, d'un éditeur de formule, de fonctions de des-sins, de rotation d'objets de gestion de tableaux et de nombreuses autres fonctions impossibles à détailler ici. Papyrus fonctionne égale-ment sous *MultiTOS* (avec gestion du clipboard) et supporte les polices vectorielles de *FSMGDOS* (et de *SpeedoGDOS* le successeur de FSM qui de-vrait être fourni avec les Falcon030).

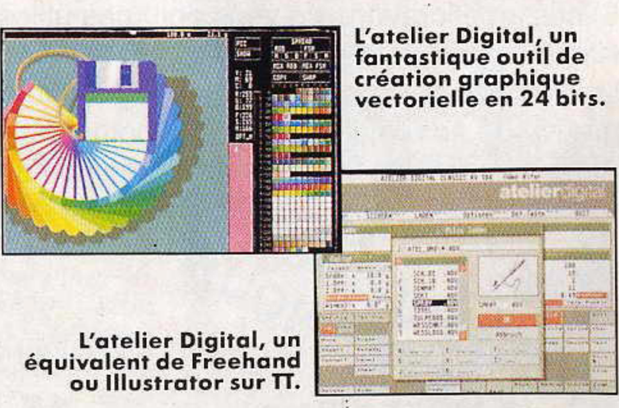
PAO et graphisme

Les Allemands ne sont pas pour autant décidés à se laisser doubler et transforment actuellement tous leurs logiciels pour qu'ils fonctionnent sous MultiTOS et sur Falcon030. Ainsi, par exemple **DMC** annonçait une nouvelle version de *Calamus SL* fonctionnant sous MultiTOS et sous les modes graphiques du Falcon030. Signalons qu'une version bon marché de *Calamus SL* est sur le point d'être commercialisé par **DMC:** *Calamus S*. Celle-ci, semble particulièrement bien adaptée au Falcon030 et aux utilisateurs de *Calamus 1.09* souhaitant accéder à la couleur sans affronter la richesse d'un *Calamus SL* par certains points trop complexes. Vendue 898 DM (contre 1600 DM pour *Calamus SL*) cette version est dépourvue de certains modules, de flashage et se limite à des impressions en 600 dpi.

3K Computerbuild semble avoir définitivement perdu la "guerre" qui l'opposait à**DMC.** Son logiciel de mise en page *Didot Professional CD* (version couleur) arrive tardivement et aura du mal à se frayer un chemin face à *Calamus SL*. Pourtant *Didot Professional* ne manque pas d'atouts ni de qualités.

En revanche, *Retouche Pro CD* (commercialisé en France par **Scap**) domine actuellement la retouche d'image avec le célèbre *Cranach Studio* de **TMS** qui devrait finalement voir le jour en France chez **ACE Editions**. Cependant, de nouveaux logiciels font leur apparition. *Charly Image* de **Wihelm** offre les fonctions de retouche traditionnelle en 16 millions de couleur et intègre également de puissants outils de dessin vectoriel. Le logiciel n'est pas encore terminé et ne dispose pas encore de fonctions "masque". Son prix (moins de 1000 DM) lui procure un rapport qualité/prix intéressant.

De son côté **TradeIT** (*Avant Vektor*) annonce la disponibilité d'un nouveau logiciel de dessin couleur bitmap et vectoriel compatible Falcon030 et en exploitant les modes True Color. *Chagall* est à mi-chemin entre la retouche et le dessin artistique. Une de ces



L'atelier Digital, un fantastique outil de création graphique vectorielle en 24 bits.

L'atelier Digital, un équivalent de Freehand ou Illustrator sur TT.

TIMEWORKS PUBLISHER 2...
L' EVENEMENT P.A.O. !

TIMEWORKS PUBLISHER 2

Après avoir découvert les performances de Timeworks Publisher 2, vous vous demanderez comment vous avez pu vous en passer jusqu'ici !

Toutes les fonctionnalités qui ont fait de Timeworks Publisher un best-seller en matière de P.A.O. sont là, avec en plus de nombreuses nouvelles fonctions, décrites dans un manuel très détaillé et pratique :

Le versement automatique de texte, même autour de cadres à bordures irrégulières.

Un grand choix de nouvelles polices bitmap de toutes tailles et de nouveaux styles pour égayer et personnaliser vos documents.

L' importation de textes et de graphiques à partir d'un très grand nombre de traitements de texte (Le Rédacteur, 1st Word Plus) et de logiciels de dessin (TIFF, DeluxePaint...).

La possibilité d'adopter votre propre format de papier et d'obtenir jusqu' à 999 pages par document.

Plusieurs feuilles de style modèles.

Une vaste gamme de raccourcis clavier pour sélectionner les blocs de texte et les graphiques plus rapidement.

Ceci ne représente qu'une sélection des améliorations offertes par Timeworks Publisher 2, en plus des caractéristiques déjà connues et appréciées. Pour en savoir plus, retournez le coupon ci-contre.

Toujours aussi convivial et facile à utiliser, Timeworks Publisher 2 conserve un très bon rapport qualité/prix. Si vous êtes utilisateur de Timeworks Publisher, bénéficiez de notre offre préférentielle de mise à jour pour 400 F.HT*. Si vous souhaitez entrer dans le monde de Timeworks Publisher 2, vous pouvez acquérir ce logiciel de mise en page pour 1200 F.HT* seulement.

L A S I M P L I C I T E P O U R T O U S

*Prix public généralement constaté







Distribué en France par :

arobace



TEL: (1) 42 23 50 44

☐ J'utilise déjà Timeworks Publisher et je désire recevoir une documentation sur la nouvelle version.

☐ J'aimerais connaître Timeworks Publisher 2 et recevoir une documentation complète sur ce produit.

(cocher la case correspondante)

NOM ______ PRENOM ______

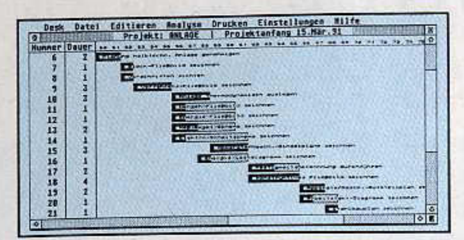
SOCIETE ______

ADRESSE ______

CP ______ VILLE ______

Coupon à retourner à arobace, 2 rue Piémontési, 75018 Paris

GST



Netzplan III, un outil d'organisation, de gestion et de suivi de projets.

grandes originalités réside dans sa fonction Zoom: les pixels ne sont pas agrandis bêtement comme sur les autres logiciels; *Chagall* contrôle les couleurs et effectue un antialiasing intelligent lors du zoom afin que les graphismes gardent la même finesse de contours. **Trade It** présentait également un logiciel de numérisation gérant l'appareil photonumérique FOTOMAN de **Logitech**.

Xact de **Scilab** n'est autre qu'une version en-



INSHAPE, un logiciel de Raytracing en 24 bits intégrant un modeleur 3D.

core améliorée de *Scigraph 2*. Son module 3D est certainement l'un des plus puissants du genre. N'importe quel diagramme 2D ou 3D est réalisable. Par rapport à *Scigraph 2* les principales améliorations concernent l'augmentation des paramètres dans les modules statistiques, un nombre de type de diagramme encore accru, le support des fontes vectorielles de FSMGDOS (et SpeedoGdos) et surtout la possibilité d'intégrer des formules de calcul dans la partie tableur.

Xact Draw de **Scilab** est un logiciel d'illustration vectorielle (issu du module vectoriel de *Scigraph*). Courbes de Béziers, dégradés multiples, création d'images 24 bits sont au rendez-vous de ce logiciel vendu 198 DM. A noter que les logiciels *Scilab* fonctionnent désormais sous MultiTOS.

Mais la véritable nouveauté graphique de l'Atari Messe fût certainement l'apparition du premier logiciel de Raytracing professionnel intégrant un modeleur 3D pour Atari TT (et Falcon030). *InShape 1.0* de **Roald Chritesen** génère des images 24 bits en 4096x4096 pixels, supporte jusqu'à 128 objets, génère des animations et dispose d'un éditeur d'objet (puissant modeleur 3D pour réaliser n'importe quelle forme en 3D), d'un éditeur de scène, d'un éditeur de texture, etc. Il sait aussi lire les fichiers *CyberSculpt* et *CAD 3D*.

Autre nouveauté grandiose: L'atelier digital. Il faut une tablette graphique, un petit écran VGA contenant les panneaux de commande



INSHAPE, une nouvelle fois en action.



Seule nouveauté de Galatic, un soundtracker nommé DIGIT bénéficiant d'une bonne qualité sonore et d'une interface sous GEM.

et un grand écran affichant les images True Color, 24 bits. Ce système remplace l'aérographe. Entièrement vectoriel, il fonctionne en mode objet. Il vous permet de faire du graphisme, de l'illustration et même de l'animation. Il sait projeter textes et objets sur d'autres objets vus en perspective. On peut aussi donner de la structure, de la matière aux objets. De quoi faire pâlir de jalousie les *Illustrator* et autres *Freehand*. Le logiciel de base vaut 1290 DM et dispose de nombreux

Résolution graphique du Falcon 030

Palette: 265 536 couleurs

4 couleurs	normal	TV: 320x200	4 couleurs	2 planes
16 couleurs	normal	TV: 320x200	16 couleurs	4 planes
256 couleurs	normal	TV: 320x200	256 couleurs	8 planes
True Colour	normal	TV: 320x200	65536 couleurs	
4 couleurs	entrelacé	TV: 320x400	4 couleurs	2 planes
16 couleurs	entrelacé	TV: 320x400	16 couleurs	4 planes
256 couleurs	entrelacé	TV: 320x400	256 couleurs	8 planes
true colour	entrelacé	TV: 320x400	true colour	
4 couleurs	normal	VGA: 320x480	4 couleurs	2 planes
16 couleurs	normal	VGA: 320x480	16 couleurs	4 planes
256 couleurs	normal	VGA: 320x480	256 couleurs	8 planes
True Colour	normal	VGA: 320x480	65536 couleurs	
4 couleurs	line-doubling	VGA: 320x240	4 couleurs	2 planes
16 couleurs	line-doubling	VGA: 320x240	16 couleurs	4 planes
256 couleurs	line-doubling	VGA: 320x240	256 couleurs	8 planes
True Colour	line-doubling	VGA: 320x240	true colour	
2 couleurs	normal	TV: 640x200	2 couleurs	1 plane
4 couleurs	normal	TV: 640x200	4 couleurs	2 planes
16 couleurs	normal	TV: 640x200	16 couleurs	4 planes
256 couleurs	normal	TV: 640x200	256 couleurs	8 planes
True Colour	normal	TV: 640x200	65536 couleurs	
4 couleurs	entrelacé	TV: 640x400	4 couleurs	2 planes
16 couleurs	entrelacé	TV: 640x400	16 couleurs	4 planes
256 couleurs	entrelacé	TV: 640x400	256 couleurs	8 planes
True Colour	entrelacé	TV: 640x400	65536 couleurs	
Overscan TV	normal	TV: 360x240	65536 couleurs	
Overscan TV	entrelacé	TV: 768x480	65536 couleurs	
(les modes overscan sont aussi accessibles en 16 et 256 couleurs)				
2 couleurs	normal	VGA: 640x480	2 couleurs	1 plane
4 couleurs	normal	VGA: 640x480	4 couleurs	2 planes
16 couleurs	normal	VGA: 640x480	16 couleurs	4 planes
256 couleurs	normal	VGA: 640x480	256 couleurs	8 planes
4 couleurs	line-doubling	VGA: 640x240	4 couleurs	2 planes
16 couleurs	line-doubling	VGA: 640x240	16 couleurs	4 planes
256 couleurs	line-doubling	VGA: 640x240	256 couleurs	8 planes



Principale nouveauté autour du Portfolio, le Foliodrive de Softfolio, un lecteur de disquette 3,5 pouces de 1,44 Mo se connectant à l'interface série Atari.

modules optionnels orientés perspective et création de diapositive.

Bureautique et divers

Les modems fax étant de plus en plus répandus, les premiers logiciels de gestion de fax font leur apparition. *QFax Pro* de **Computer&Design** est un accessoire assurant l'envoi et la réception de télécopies. L'envoi de fax se fait en détournant les impressions vers le modem à l'aide de drivers fournis avec *QFax*. Ces drivers fonctionnent avec *Calamus, Calamus SL, That's Write, Compo Script*, les programmes GDOS, *Tempus Word, Lavadraw, Signum3*. Le logiciel intègre un annuaire et gère les comptes-rendus d'émission/réception. Il émule les fax Groupe II et Groupe III jusqu'à 14400 Baud.
Straight Fax de **Toad Computers** vient des USA et dispose également de nombreuses fonctions de gestion des Fax. Il fonctionne avec *Calamus, Calamus SL, Publishing Partner Master*, GDOS et FSMGDOS en récupérant les fichiers ASCII, IMG et Degas. *Straight Fax* nous a semblé particulièrement complet, et fonctionne par-faitement sous *MultiTOS*. Test complet dans un prochain numéro.
Netzplan III est un l'unique logiciel de gestion de projets sur Atari. Bénéficiant d'une interface GEM très conviviale, ce programme dispose de multiples schémas de visualisation d'états d'avancement d'un projet. Il permet un contrôle efficace des tâches et des hommes, de mettre en évidence les retards et leur conséquence, effectue des statistiques divers.
Les anti-virus finissent par se multiplier plus vite que les virus. Les deux meilleurs que nous ayons vus durant l'Atari Messe sont *toXis 5.0* de **Trast** et *Poison* de **Shift**. Ils offrent des fonctions similaires: re-connaissance de tous les boot-secteurs virus et link virus connus, sur-veillance des vecteurs système, surveillance des fichiers du disque dur.



Principale attraction de la zone jeu le Lynx et ce simulateur de vol basé sur le logiciel Airbus A320.

Côté programmation, **Application System** présentait la version finale de *Pure Pascal*, un clone total de *Turbo Pascal 6.0* (orienté objet). A no-ter qu'une version Falcon030 intégrant toutes les nouveaux appels du TOS et des fonctions spécifiquement DSP était également annoncé. *Pure C* devrait également être prochainement mis à niveau pour tirer partie des spécificités du Falcon030.
Hisoft, eux, sont déjà prêts avec notamment une nouvelle version spéci-fiquement conçue pour le Falcon030 de *Devpac III*. Autre bonne nouvelle, le *Lattice C* en est à la version 5.5 et contient tous les nouveaux bin-dings et appel du MultiTOS mais aussi du Falcon030 (DSP, DMAsound, etc.). Il produit certainement le code 68030 le plus optimisé. Pour compléter ce tableau Hisoft finalise actuellement une nouvelle version du *Hisoft Basic 2*, compilateur Basic intégrant de nouvelles instruc-tions pour gérer les sons et les graphismes True Colour du Falcon030.

Musique

Les éditeurs de musique étaient moins nombreux que les autres années. Cependant tous ceux présents ont reconnu attacher un intérêt tout par-ticulier au Falcon030, le premier micro-ordinateur à faire du Direct-To-Disk professionnel en standard.
Une caractéristique qui lais-sait tout particulièrement rêveur les responsables de **Steinberg** qui an-nonçaient une nouvelle version de *Cubase* compatible MultiTOS et Falcon030. Nous devrions également voir apparaître l'an prochain un Cubase Audio exploitant le "Direct-To-Disk" sur Falcon030.
Autre nouveauté ayant retenu notre attention, *Score Perfect Pro* de **Soft Arts**, un éditeur de partition très complet et convivial fonctionnant sur Mega STE et TT. Cet éditeur lance également un nouveau séquenceur à l'interface très graphique et conviviale: *LIVE*.
Enfin, l'interface Midi pour le Portfolio est maintenant terminée. Vous pourrez la découvrir au Salon de la musique à Paris.
Si le marché Allemand semble marqué le pas, l'avenir est bien loin de nous paraître noir. Bien au contraire, car l'arrivée du Falcon030, un ordinateur de rêve aux performances vraiment exceptionnelles, va, on a déjà pu le remarquer durant l'Atari Messe, redynamiser le marché...
La Rédaction ■



Dernière danse dénudée sur le stand DDT pour cloturer la sixième Atari Messe.

ATARI **APAK** ATARI

S.A.V.



- REPARATION/EXTENSION au comptoir et en atelier
- EXTENSION MEMOIRE: - STF/STE/Méga STF/STE
- LECTEUR DISQUETTE Int./Ext.: - installation lecteur HD / DD
- INSTALLATION DISQUE DUR : - interne/externe STF/STE/Méga

Centre de Service et de Conseil

Documentation technique

OCCASIONS



- Matériel d'occasion à l'état neuf avec une garantie de 6 mois. -
- Prix intéressant nous consulter !!
- 520/1040 STE- Méga STE
- Moniteurs, Disques Durs, Imprimante laser, PC, Portfolio...

ACCESSOIRES

STF / STE / MEGA

- Câble(vidéo, périphérique)
- Switchers - Commutateurs
- Extension mémoire
- Kit/cartouche Diagnostique
- Souris
- Modem
- Lecteur Interne / Externe
- PC4 / ABC

FOLIO

- Extension mémoire (ROM/RAM)
- Alimentation
- Périphériques
- Accessoires

CONSOMMABLES

- Toner
- Tambour
- Rubans
- Disquettes



PIECES DETACHEES

- Origine ATARI
- Mémoire RAM - ROM

JEUX

Lynx / 7800 /VCS 2600

- Manettes
- Cartouches
- Adaptateurs
- Accessoires

APAK

17, avenue de Paris - 94800 Villejuif - Tél.: (1) 46 78 28 14 - Fax: (1)46 78 26 63 - Métro: Léo Lagrange

Ouvert du mardi au samedi de 9H à 19H30.

LES UTILITAIRES
Simplifiez-vous la vie

Le terme utilitaire est un mot un peu flou désignant une grande catégorie de programmes. Notre choix s'est porté sur des logiciels de tous types.

Loader
Une recherche simplifiée

Peut-être avez-vous déjà rêvé de disposer les icônes de tous les programmes que vous utilisez sur le bord du bureau comme dans le TOS 030. Ou alors en avez-vous assez de l'arborescence de votre disque dur qui vous oblige à circuler dans les répertoires pour changer de programme. Vous préféreriez placer tous les programmes dans une seule fenêtre et choisir ainsi facilement celui de votre choix. Mais les programmes exigent leurs fichiers de configuration, de ressources et autres fichiers annexes. Résultat: un beau mélange et une structure de disque dur complètement massacrée. Heureusement, *Loader* est un petit utilitaire simple qui pallie toutes ces difficultés. Il crée sur votre ST l'équivalent des «alias» du système 7 du Mac. *Loader* permet de concevoir des petits programmes dont le but est de rechercher dans votre disque dur le programme voulu, puis de l'exécuter. Si le programme exécuté n'efface pas le fond du bureau, vous pouvez charger une image *Degas* en fond d'écran, et choisir ainsi une image pour chaque programme que vous exécuterez.

Installation

Le programme se présente sous la forme de deux fichiers: LOADER.PRG est le programme de création, on doit l'exécuter chaque fois que l'on désire créer le loader d'un nouveau programme. LOADER.BIN est l'image binaire du programme qui sera créé par LOADER.PRG. Il vous suffit de placer ces deux fichiers dans un même répertoire du disque dur.

Utilisation

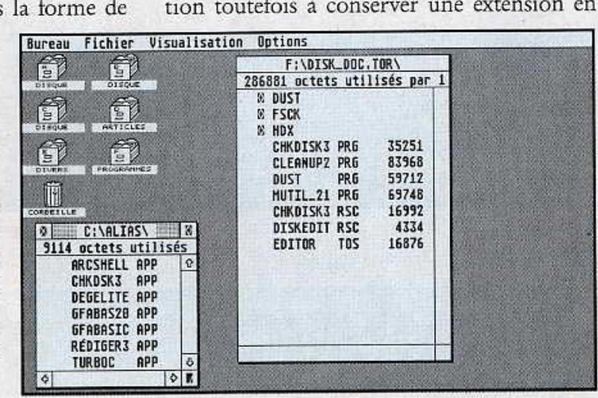
Tout d'abord double-cliquez sur l'icône LOADER.PRG. Un sélecteur de fichiers apparaît pour que vous choisissiez le programme à exécuter. Bien sûr, seuls les fichiers en PRG, TOS, TTP ou APP pourront être choisis. Ensuite le programme vous demande si vous désirez qu'une image de fond soit affichée. Le cas échéant, un nouveau sélecteur vous permet de choisir l'image *Degas*. Cette seconde étape passée, il vous reste à enregistrer le loader qui vient d'être créé. Un dernier sélecteur de fichiers est affiché à cet effet, il modifie selon votre choix le nom du loader. Par défaut, ce nom est celui du programme à exécuter et l'extension est en APP (car les programmes APP sont très rares). Si vous venez de créer le loader d'un programme ayant l'extension APP, il est hors de question de lui donner les mêmes nom et extension, vous risqueriez de l'effacer. A l'aide du sélecteur, vous allez corriger le nom et l'extension pour éviter tout conflit de fichiers. Attention toutefois à conserver une extension en PRG, TOS, TTP ou APP sinon le loader ne serait plus exécutable.

Vous venez de créer un petit programme de quelques kilo octets que vous allez pouvoir dupliquer à volonté dans votre disque dur. Même dans une autre partition, le loader retrouvera le programme à exécuter. Vous pouvez alors tous les regrouper dans une même fenêtre qui sera ouverte en grand sur le bureau.

Attention: si vous changez de répertoire ou de partition, le loader se saura pas le retrouver. Vous vous verrez dans l'obligation d'effacer les anciens loaders et d'en créer de nouveaux. De même, les possesseurs d'un Mégafile 44 devront avoir la bonne cartouche dans le lecteur s'ils placent les loaders sur une partition de disque dur fixe. De toute façon, il n'y a aucun risque de plantage dans ce cas, mais il ne se passera rien. De même, si l'image devant être en fond d'écran est déplacée dans les répertoires, elle ne sera plus affichée. Là encore, il faudra recréer un nouveau loader.

Nous n'avons parlé que de l'utilisation à partir d'un disque dur, mais il est tout à fait possible de se servir de ce programme avec un lecteur de disquettes. Seule la capacité des disquettes le rend moins utile sur ce support. A noter que si vous avez deux lecteurs, vous ne pourrez utiliser les loaders d'une disquette que dans le lecteur pour lequel ils ont été créés (disquette 2).

- Fonctionne dans toutes les résolutions
- Testé sur STF, STE et MEGA ST

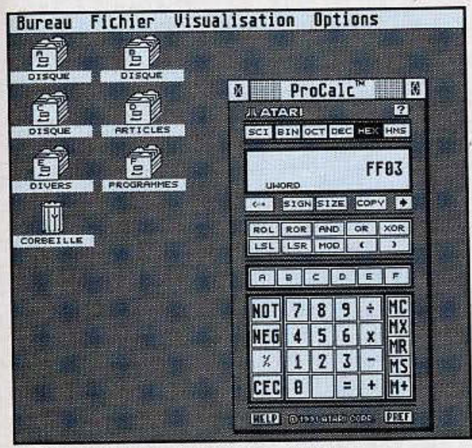


Exemple d'utilisation de l'utilitaire LOADER. La petite fenêtre située dans le coin gauche de l'écran contient des "alias" permettant d'appeler les programmes les plus utilisés.

Procalc
Des calculs en tous genres

Procalc est une excellente calculatrice scientifique, mais son véritable intérêt réside dans la possibilité d'effectuer des calculs informatiques de tous types (addition, soustraction,

AND, OR, XOR, NOT, décalage droit, décalage gauche, etc.) sur des nombres binaires, octaux, décimaux ou hexadécimaux. Les programmeurs apprécieront certainement la facilité avec laquelle les changements de base s'effectuent. La grande innovation de *Procalc*, par rapport aux autres calculettes informatiques existant sur ST, est la possibilité de définir le type des données sur lesquelles doivent s'effectuer les opérations (byte, word



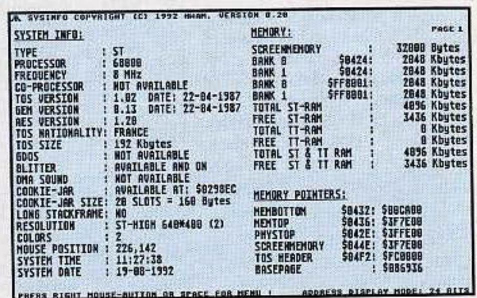
Calculatrice Procalc pour programmeur.

ou long). Chaque donné pouvant être signée ou non signée. Encore plus fort, après chaque opération logique, *Procalc* affiche la valeur du registre d'état du microprocesseur. Il est donc facile de savoir si un calcul particulier affecte les indicateurs d'états (Carry, Overflow, Zéro ou Négatif). Cette fonction simplifie grandement la vie du programmeur en langage machine.

Si vous trouvez que cet utilitaire est trop performant pour vous, il vous suffit de cliquer sur le bouton situé en haut à droite de la fenêtre pour que la calculatrice devienne une petite calculette 4 opérations toute simple! Un second clic sur le même bouton vous rendra votre puissant outil de travail. Une documentation française de 10000 signes accompagne le programme. Elle peut être visualisée à partir du bureau, ainsi qu'à l'intérieur du programme grâce à une petite fonction d'aide. Théoriquement, *Procalc* est un accessoire mais vous pouvez aussi l'utiliser comme un programme GEM en le renommant PROCALC.PRG (disquette 2).

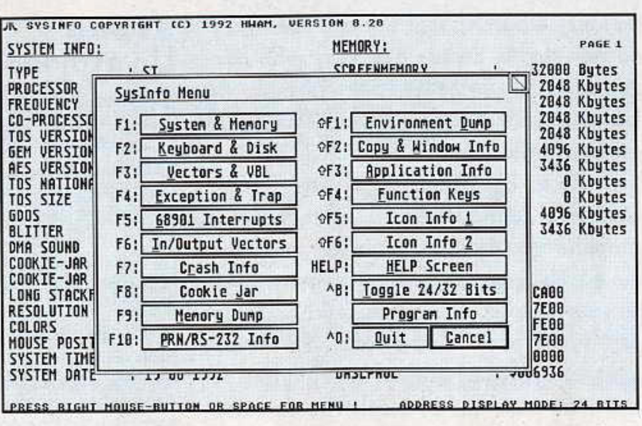
- Fonctionne dans toutes les résolutions
- Testé sur STF, STE, MEGA ST/STE et TT

SYS80
Un espion logiciel



Quelques-unes des informations systèmes fournies par SYS80. On peut noter, par exemple, que la machine de test est équipée de 4 Mo de RAM et d'un blitter.

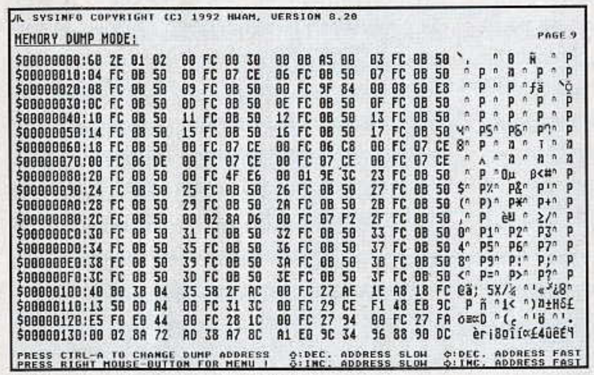
Ce programme est un utilitaire système fournissant une énorme masse d'informations sur l'état interne de votre ST, comme le type de processeur, la fréquence d'horloge, la version du TOS, l'occupation mémoire, les variables systèmes du gestionnaire disque, des informations sur le clavier, l'adresse des routines systèmes importantes, l'adresse des routines d'interruption, l'emplacement mémoire des routines d'E/S, l'état des ports impri-



Le menu de SYS80 est obtenu en cliquant sur le bouton droit de la souris. On constate qu'il est possible d'obtenir des informations sur un grand nombre de sujets différents.

mantes, la liste des icônes du bureau, les applications GEM actives, etc.

Bref, ce logiciel est un véritable service d'espionnage qui vous renseigne sur tout ce qui se passe dans votre ST (disquette 1).



Editeur mémoire de SYS80. Cette fonction permet d'aller "bricoler" dans les entrailles du ST.

- Fonctionne en moyenne/haute résolution
- Testé sur STF, STE, MEGA ST/STE

SYSinfo
Un autre accessoire de type «espion logiciel»

Ce programme est un logiciel espion qui vous donne des informations sur l'état interne de votre ST, comme la mémoire totale et la mémoire disponible, le type de TOS et de GEM, les lecteurs de disques installés, le type de microprocesseur, un indice de vitesse indiquant la vitesse d'une machine par rapport à un 68000 à 8 MHz, une indication sur la présence de programmes résidents, etc. Cet utilitaire donne moins d'informations que *SYS80*, mais a l'avantage de pouvoir être utilisé en accessoire.

L'heure est affichée en permanence en haut à droite de l'écran. Cette horloge peut être activée ou désactivée avec l'option CLOCK du menu de *SYSinfo*. Pour la petite histoire, ce programme a été écrit en *Pure C V1.0*, c'est-à-dire avec l'une des dernières versions du fabuleux *Turbo C ST* qui n'est toujours pas commercialisé en France (disquette1).

- Fonctionne dans toutes les résolutions
- Testé sur STF, STE et MEGA ST

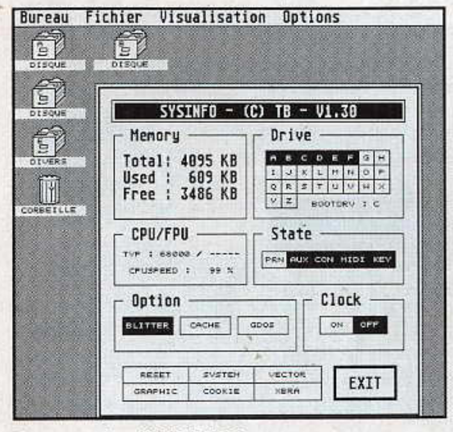
Paula18
De la musique en tâche de fond

Ce programme est un accessoire capable de charger une musique en mémoire et de la jouer en tâche de fond, autrement dit le ST continue de jouer la musique en même temps qu'il exécute un autre programme. Les musiques sont au format .MOD. Le programme est livré avec 2 mélodies. Cet accessoire utilise les fonctions sonores spécifiques du STE et fonctionne essentiellement sur ce dernier. Pour jouer une musique en tâche de fond, il faut la charger en mémoire avec l'option Load MOD-file et la lancer avec l'option PLAY. L'option STOP stoppe l'émission de la musique. Pour quitter l'accessoire tout en laissant la musique, il faut cliquer sur Exit. La vitesse de restitution de la musique est réglable à 12.5, 25 ou 50 KHz. Théoriquement, plus la vitesse est élevée, plus la musique est belle. La pratique est toute autre. Utilisez de préférence la vitesse de 12.5 KHz. En cliquant sur Interpolat, vous forcez *Paula* à faire des calculs d'optimisation entre chaque son afin d'améliorer le rendu sonore. Si la case Autorepeat n'est pas sélectionnée, la musique s'arrête à la fin du morceau, sinon elle boucle sur elle-même. L'exécution de la musique en tâche de fond n'est pas totalement transparente pour les autres programmes dont l'exécution est moins rapide. Ce ralentissement est surtout visible dans la vitesse d'affichage des menus déroulants et des boîtes de dialogues GEM (disquette 1).

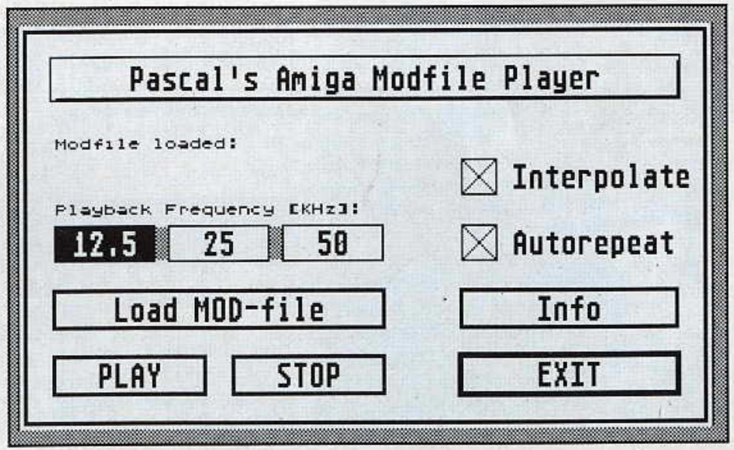
- Fonctionne dans toutes les résolutions
- Testé sur STE et MEGA STE

PBAS45
Un basic pour le Portfolio

Le *PBasic* est un interpréteur basic très puissant qui permet d'écrire des programmes gérant toutes les possibilités graphiques et sonores du Portfolio. La version qui vous est



Accessoire SYSINFO.



Ecran de paramétrage de Paula18.

proposée ici est la 4.5. Vous pouvez vous procurer la version 4.91 en cartes ROM auprès des sociétés **MicroCard** et **Data & Partner**.
Le *PBas45* est stocké dans un fichier ARC. Pour le décompacter sur un PC, il faut utiliser ARCX.EXE fourni sur la même disquette que *PBas45*. Le transfert du basic sur PortFolio, nécessite l'utilisation d'un système de communication entre un PC et un Portfolio du type de l'interface parallèle Atari ou du produit *TransDrive* de **Becker & Partner**, meilleur produit de transfert actuellement disponible sur le marché (disquette 2).

RAM1024
Du MEGA 4 au 1040

Certains programmes ne fonctionnent pas sur des machines équipées de 4 Mo de mémoire, surtout les jeux et les softs du domaine public.

```
Votre machine va etre configurée en 1024K
 et vous pourrez utiliser les disquettes
 autoexécutables (Jeux, Etc.)
 Votre système va rebooter, insérez la
   disquette vite...
```

Message affiché par l'utilitaire 1024_TOS pour signaler qu'une machine 4 Mo vient de se transformer en une machine 1 Mo.

Le programme 1024_TOS fait croire à un ST qu'il ne possède que 1 Mo. Fonctionnant selon le même principe, mais moins utile, 512_TOS laisse croire à un ST qu'il ne possède que 512 Ko. Pour utiliser ces programmes, il suffit de les lancer puis de presser sur le bouton RESET (disquette 2).

Viewers
Afficher des images à partir du bureau

L'affichage de la moindre image nécessite le chargement d'un programme quelconque, alors qu'il serait tellement plus simple de cliquer sur une image pour qu'elle apparaisse à l'écran.
Les programmes *Viewers* effectuent cette opération pour les formats d'images Degas (.PI*), Degas compressé (.PC*) et Neochrome (.NEO). Ces logiciels utilisent l'option «Installer une application» du bureau GEM.
Celle-ci lance l'exécution d'un programme lorsque l'utilisateur clique sur un fichier d'un type particulier. Une fois lancés par le bureau, les utilitaires *Viewers* récupèrent le nom du fichier sur lequel vous avez cliqué en utilisant une fonction interne du TOS, puis chargent l'image. Le programme PI_View charge les images Degas non compactées. Pour l'installer, il faut cliquer une fois dessus, sélectionner l'option «Installer une application», spécifier l'extension PI* et valider l'opération.
Le programme PC_View affichant les images Degas compactées doit être installé avec l'extension PC* et le programme NEO_View avec l'extension NEO.
Pour que ces installations soit permanentes, il faut sauver le bureau.
Ces utilitaires ne fonctionnent pas sur les STF et MEGA ST, l'option «Installer une application» étant boguée sur les TOS inférieurs à la version 1.6 (disquette 1).
- Fonctionne dans toutes les résolutions
- Testé sur STE ■


15 JUILLET
SORTIE NATIONALE
BATMAN RETU
Le nouveau défi Lynx!
POWER
ON
POWER
OFF
LYNX 790F TTC

URNS.

Le 42e jeu Lynx, c'est le fantastique *Batman Returns* inspiré du nouveau film de Tim Burton (en français Batman, le défi).
Retrouvez sur votre écran Lynx, le jour même de la sortie du film, l'action fantatisque de ces personnages mythiques: Le Pingouin, Catwoman et bien sûr Batman le protecteur de Gotham City…

41 SUPER JEUX DISPONIBLES. EN COULEUR ET EN STEREO!

APB
BILL AND TED'S*
BLUE LIGHTNING
CHECKERED FLAG
CRYSTAL MINES II*
GATES OF ZENDOCON
HARD DRIVIN*
ISHIDO*
MS. PAC MAN
PAC LAND
ROAD BLASTERS
ROBOTRON 2084*
SCRAPYARD DOG
SLIME WORLD
SUPER SKWEEK*
TURBO SUB
CHESS CHALLENGE
WARBIRDS
XYBOTS*

*Dernière sortie

AWESOME GOLF*
BLOCK OUT
CALIFORNIA GAMES (4 jeux)
CHIP'S CHALLENGE
ELECTROCOP
GAUNTLET
RAMPAGE
KLAX
NINJA GAIDEN
PAPER BOY
ROBO-SQUASH
RYGAR
SHANGAI
STUN RUNNER
TOURNAMENT CYBERBALL*
TOKI*
VICKING CHILD
XENOPHOBE
ZARLOR MERCENARY
jeux à partir de 250 F TTC

BIENTOT SUR VOS ECRANS

BASEBALL HEROES
CABAL
DIRTY LARRY RENEGADE
GEO DUEL
HYDRA
LEMMINGS
PINBALL JAM
RAIDEN
SPACE WAR
VINDICATORS
BATMAN RETURNS
NINJA GAIDEN 3
WORLD CLASS SOCCER
SUPER ASTEROIDS
BLOOD & GUTS
STEEL TALONS
RAMPART
KUNG FOOD

BASKET BRAWL
CASINO
DRACULA
HOCKEY
HYPERDROME
NFL FOOTBALL
PIT FIGHTER
SHADOW OF THE BEAST
STRIDER
VOLLEYBALL
DEAMON'SN GATE
ROLLING THUNDER
EYE OF THE BEHOLDER
DINO OLYMPICS
ROAD RIOT 4WD
720
NINJA NERD
…

DES ACCESSOIRES POUR BICHONNER VOTRE LYNX

Câble Comlynx, pochette, attaché-case, adaptateur de voiture, pare-soleil, pack batteries.

Prix généralement constatés au 01/07/92.

OFFRE SPECIALE

A l'occasion de la sortie de l'extraordinaire jeu Lynx
BATMAN RETURNS
votre revendeur Atari vous propose, à un prix tout à fait exceptionnel,



le PACK BATMAN

La console Lynx + la cartouche Batman + le cable Comlynx + 6 piles + la pochette
L'ENSEMBLE SEULEMENT

990F TTC

A CE PRIX-LA, QUI VA ENCORE JOUER EN NOIR & BLANC?

ATARI

INFORMATIONS LYNX : 3615 ATARI

ATARI FRANCE - 79, avenue Louis Roche - 92230 Gennevilliers

LES UTILITAIRES GRAPHIQUES
Faites flasher votre écran

Parmi les dizaines d'utilitaires et d'animations graphiques du domaine public, nous en avons sélectionnés 5, inédits pour la plupart, particulièrement intéressants.

3D Model
Affichage rapide d'objets 3D

La création et l'animation d'objets en 3D est le rêve de beaucoup de nos lecteurs. Le programme *3DPictur* met à leur disposition un véritable petit atelier 3D pour créer et manipuler des objets 3D, ces derniers pouvant ensuite être visualisés en représentation fil de fer ou sous la forme d'une image en 3D faces pleines. Les performances de ce logiciel sont très étonnantes pour un programme non professionnel. Un changement de position d'un objet complexe comprenant une bonne centaine de facettes 3D faces pleines, se fait en moins d'une demi-seconde. Si les animations avec des objets en fil de fer sont plus rapides, elles demeurent moins impressionnantes.
L'éditeur n'utilise pas un menu déroulant. Les options du programme sont écrites dans de petites boîtes disposées verticalement. Pour exécuter une fonction, il faut cliquer dans la boîte correspondante.

Chargement d'une image

L'option `LOAD FILE` charge un objet vectoriel en mémoire. Plusieurs exemples d'objets illustrent les possibilités du logiciel: une balle, un avion, une lampe de table, un damier, une hélice d'avion, de curieux objets métalliques, une colonne grecque, un mélange d'objets exotiques, etc. L'option `VIEW` affiche les objets en représentation fil de fer et permet de visualiser des objets. L'affichage s'effectue par rapport à la position d'un point d'observation fictif. Les touches [8] et [2] du pavé numérique éloignent ou rapprochent le point d'observation, autrement dit augmentent ou diminuent la taille apparente de l'objet. Les touches [4] et [6] déplacent le point fictif vers la droite ou la gauche, tandis que les touches [7] et [9] le déplacent vers le haut ou le bas. Grâce aux flèches du pavé numérique et aux touches [Insert] et [Clr Home] l'image tourne de différentes manières autour du point d'observation. A l'aide de la touche [F2], l'image passe en représentation 3D faces pleines, contrairement à [F1] qui fait revenir l'image en mode fil de fer. Les objets en 3D faces pleines se déplacent moins vite que les images fil de fer en raison des calculs engendrés par la gestion des facettes cachées et par le travail graphique supplémentaire. La touche [2] du clavier principal permet de sauver l'écran sous forme d'une image Degas PI1, rendant ainsi possible la sauvegarde d'une animation sous forme d'images réutilisables par un autre programme. La touche [Help] affiche la liste de toutes les fonctions disponibles de l'option de visualisation. Pour revenir au menu principal, il faut presser sur la touche `[Esc]`. Si plusieurs objets sont chargés en mémoire, ils seront visualisés simultanément. L'option `OBJ DEL` efface l'un des objets présents en mémoire.

Visualisation simple des objets

Grâce à l'option `D-R-R-L` on visualise un objet en mode fil de fer ou 3D faces pleines de face, de dessus et de côté. Des fonctions `ZOOM OUT` et `ZOOM IN` rapprochent ou éloignent l'objet du point de vision fictif.
L'option `COLORING` colorie les différents facettes d'un objet. Pour l'utiliser, il est nécessaire cliquer dessus, utiliser l'option `SELECT` pour sélectionner l'objet à colorer, cliquer sur l'option `VIEW` et presser sur la touche [Esc]. L'image de l'objet apparaît sur l'écran avec l'une de ces facettes dessinée dans une couleur distincte des autres. C'est la facette courante dont la couleur est modifiable. Les flèches à droite et à gauche du pavé numérique permettent de changer de facette courante. Le changement de couleur s'effectue en sélectionnant une couleur de la palette et en cliquant sur l'option `FILL` Il existe aussi une option `SKIPFILL` capable de modifier uniquement la couleur d'un des côtés de la facette. L'option `VIEW` visualise l'objet en fil de fer. Les flèches du pavé numérique et les touches [8] et [2] déplacent l'objet dans l'espace. Les touches [F1] et [F2] sélectionnent et désélectionnent la représentation en 3D faces pleines.

Problème de mémoire

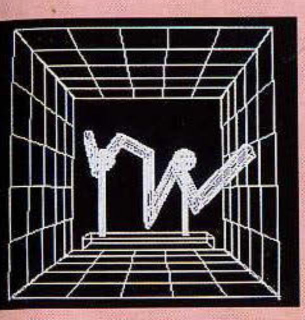
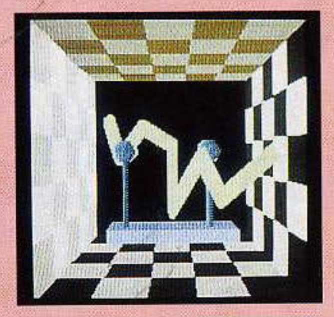
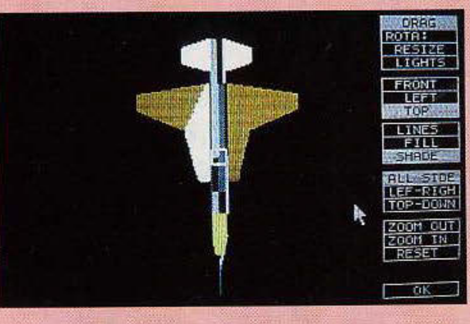
Comme plusieurs autres programmes, ce logiciel fonctionne mal avec une machine équipée de 4 Mo. Pour observer un bon fonctionnement, il faut installer un utilitaire du type `1024_TOS` qui fait croire à un ST qu'il ne possède que 1 Mo de mémoire. Ce petit utilitaire a été écrit par un collaborateur d'Atari Magazine.
- Ne fonctionne qu'en basse résolution
- Testé sur STF, STE et MEGA ST
- Programme dans la disquette 1

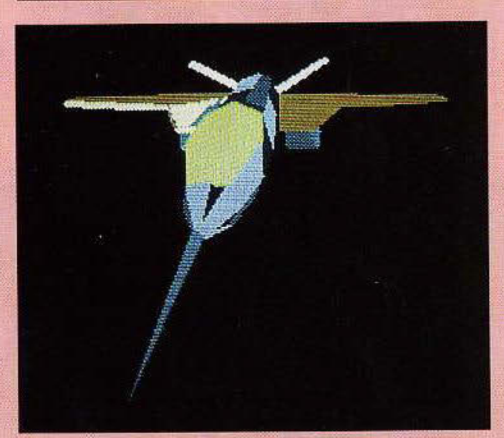
Teradac, GlassD et Attack
Des dessins animés sur ST

Voici trois démonstrations graphiques, véritables dessins animés qui ne manqueront pas de vous étonner. *Attack* présente un vaisseau spatial attaquant une base stellaire puis détruit par un missile. *GlassD* raconte la triste histoire d'un verre tentant d'échapper à une balle de pistolet. *Teradac* affiche quelques secondes du vol majestueux d'un étrange oiseau qui tient plus du ptérodactyle que de l'aigle. Les animations, quant à elles, sont accompagnées de sons digitalisés de très bonne qualité.
Pour lancer une démonstration, il faut ouvrir le répertoire correspondant et lancer



3D Model



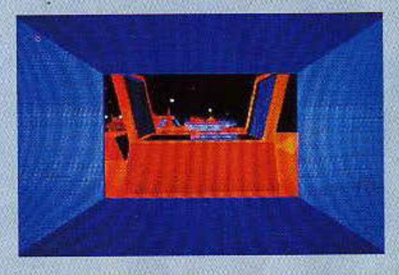
GlassD





Attack



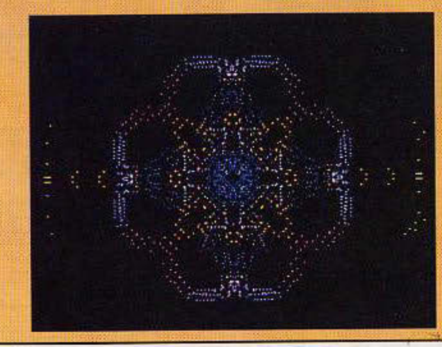
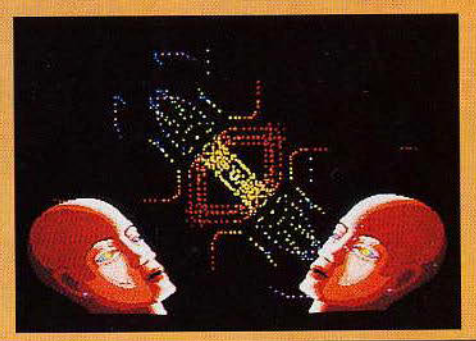


Teradac






ColorsPC

l'exécution du programme *AVSplayr*, avant d'utiliser l'option Load pour charger en mémoire un fichier .AVS contenant les détails de l'animation.

Le chargement terminé, l'option Play Once exécute la démonstration.

Les démonstrations ne fonctionnent que sur des machines équipées d'au moins 1 Mo, les données graphiques et sonores prenant beaucoup de place.

Pour lancer une démo sur un 1040, il faut vider la mémoire de tous les programmes résidents et accessoires sous peine de manque de mémoire.

Certaines machines équipées de 4 Mo posent des problèmes à *AVSplayr*. Si cela vous arrive, utilisez l'utilitaire 1024_TOS pour simuler une machine 1 Mo.

- Fonctionne uniquement en basse résolution
- Testé sur STF, STE et MEGA ST
- Démonstration de Teradac et GlassD dans la disquette 2, Attack dans la disquette 1

ColorsPC
Pour en voir de toutes les couleurs

Ce logiciel est une amusante démonstration générant les effets graphiques les plus variés. Une fois le programme lancé, il suffit de cliquer sur le bouton gauche de la souris et de bouger cette dernière pour voir apparaître de curieuses traînées, mélange alchimique entre une forme et une symétrie concernant plusieurs zones de l'écran.

Les touches [W] à [N] modifient le type de symétrie, tandis que les touches [Q] à [M] changent la forme. Les touches [A], [Z], [E], [Y], [U], [O] et [P] influent aussi sur la manière dont les opérations graphiques s'effectuent.

La touche [T] fait violemment clignoter l'écran. Les touches [0] à [9] du pavé numérique modifient la palette de couleurs courante.

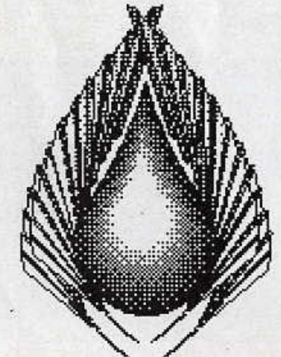
Les touches [1] à [0] du clavier principal et les touches de fonctions permettent de charger diverses images de fond.

En pressant sur la touche [4] du clavier, on obtient une animation d'étoiles dont les paramètres de déplacement peuvent être changés à l'aide des touches [,], [;], [:], [=], [Insert], [Clr Home] et [Delete].

Par exemple, en pressant plusieurs fois sur [Delete], vous pouvez changer le mouvement des étoiles (déplacement vertical, horizontal, mixte, ou apparition à partir du centre de l'écran).

- Fonctionne uniquement en basse résolution
- Testé sur STF, STE et MEGA ST
- Programme dans la disquette 1 ■





Gagnez des CD et des tee-shirts Xenos

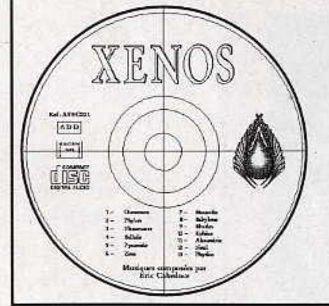
Atari Magazine vous offre le compact disc de la musique du spectacle de Xenos (voir Atari Magazine n°36), ainsi que le tee-shirt.

Pour jouer

Connectez-vous sur le 3615 ATARI et répondez au quizz que nous vous avons concocté pour la circonstance.

Les 20 premiers à fournir toutes les bonnes réponses gagneront un CD, les 20 suivants gagneront un tee-shirt.

Bonne chance!



Vous pouvez aussi les acheter!

Pour les autres, retardataires ou moins chanceux, le CD et le tee-shirt Xenos sont aussi disponibles contre un chèque de 100 F pour le CD ou 50 F pour le tee-shirt, ou vous pouvez aussi commander les deux au prix de 120 F.

Le chèque doit être libellé à l'ordre de l'«Association Theamaton» et envoyé à l'Association Theamaton, 23, rue des Longs Prés, 92100 Boulogne Billancourt.

POWER COMPUTING

15,Boulevard Voltaire 75011 Paris - Tél: 43 57 01 69 Fax: 43 38 00 28

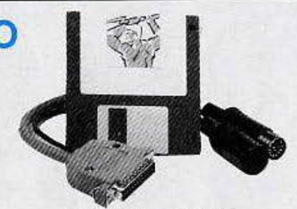
Magasin ouvert du Mardi au Samedi de 10,h à 13 h et de 14h à 19 h (Vente par corespondance contactez nous pour les frais de port)

POWER DRIVES

***720 Ko Formatés**
***Silencieux,Fiable,Economique**
***Garantie 12 Mois**

PC720 Alimentation 220 V.............**539 Frs**
PC720P Alimentation port Joystick...**499 Frs**
PC722I Lecteur interne face Atari,,,,,,**429 Frs**
Alimentation seule **50 Frs**

BLITZ TURBO



Blitz est la solution parfaite de Backup qui copiera la plupart des disquettes ST plus vite que votre bureau GEM ou d'autres copieurs.Blitz copie une disquette simple face du lecteur interne vers le lecteur externe en 23 secondes(41 secondes pour une double face).
200 Frs

LECTEUR PC720 B

De la nouvelle génération des lecteurs, nous vous proposons le plus puissant. **Lecteur externe** ; **blitz incorporé** ; **freeboot**;**antivirus** dans un même boitier.Une alimentation externe est livrée en standart. **730 Frs**

EMULATEURS VORTEX

ATONCE-PLUS 16 MHZ **1600 Frs**
Adaptateur mega ST **NC**
ATONCE 386 SX pour Mega STE / ST **2970 Frs**

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS!!!

Le transport de nos produits est a la responsabilite de nos clients aucuns remboursement ne pourra etre consenti .

DISQUE DUR 900 B



Power Computing est fier de vous présenter sa serie 900B.De la taille d'un lecteur $3^{1/2}$.Ce disque dur est silençieux et ne necessite pas de ventilateur.Il est fourni complet prét a fonctionner.Existe en 40Mo et 100Mo
105 Mo **3990 Frs**

EXTENSIONS RAMS

Toutes nos extensions sont **sans soudures**.

Mega ST1 , 2 et STF:
2 Mo EXT 4 Mo **999 Frs**
4 Mo **1690 Frs**

520 STF en 1 Mega:
0,5 Mo **450 Frs**

STE:
Sim 1Mo 80 ns **295 Frs**
Simm 256 ko **100 Frs**

MULTIDRIVE $5^{1/4}/3^{1/2}$

Lecteur combinés comprenant un $3^{1/2}$ et $5^{1/4}$.Un câble permet d'utiliser les deux lecteurs et votre lecteur interne.Le lecteur $5^{1/4}$ est commutable **40** ou **80** pistes idéal pour utiliser avec votre emulateur **PC**. **1990 Frs**

HORLOGE EXTERNE

Horloge externe avec sortie
249 Frs

FREEBOOT pour PC 720B
99Frs

ADSPEED ST



Accélérateur 16 Mhz
*Fonctionne avec tous STF
*32 Ko de Rom statique
*16 Ko de mémoire cache
*Possibilité de modifier la vitesse entre 8 et 16 Mhz.
1600 Frs

CARTE ICD SCSI

ICD microSCSI **750 Frs**
pour les Mega ST
ICD addSCSI **950 Frs**
avec sortie DMA IN/OUT
ICD addSCSI Plus **1030 Frs**
avec une horloge sauvegardée par pile.

PROMOTIONS:

Ultimate Ripper : **299 Frs**
Ripper + Ring **399 Frs**
Ram 44256 / 41100 **55 Frs**
Disquettes $3^{1/2}$ **4Frs**

SOURIS

Souris Optique+Tapis:
310 Frs
Souris Mecanique
(atari/amiga)
130 Frs

Disque Dur 40 Mo Serie 900B complet au prix de : 2990 Frs

Jusqua epuisement du stock

CONTACTEZ NOUS POUR LES DERNIERES PROMOTIONS

PUISSANCE 6
Dessiner en 16 millions de couleurs

Le programme que nous vous proposons est une démonstration de l'utilisation des images 24 bits sur STE. Retoucher des images Raw ou améliorer vos dessins Degas est désormais possible.

Les micro-ordinateurs ont évolué! Avec l'arrivée du Falcon sur le marché, le travail des images dites «true-color» va devenir une chose courante accessible au simple particulier. «True-color», autrement dit les «vraies couleurs»: ce terme est en vogue et signifie que l'on va enfin pouvoir afficher des images de qualité photographique sur nos petites machines domestiques.

Au sein de cette jungle que constitue l'éventail des machines toujours plus performantes de la micro-informatique, le STE surnage et tient la route.

Déjà, dans le n°34 d'Atari Magazine, nous vous avions fourni un programme pour visualiser des images 24 bits en 29791 couleurs sur STE. Cette fois, c'est avec le bon vieux *GFA Basic*, langage roi sur STE, que nous vous proposons d'aller plus loin. Puissance 6 (c'est le nom que nous avons donné à notre programme car il traite des images avec 1000000 de fois plus de couleurs que les habituelles 16 couleurs des images Degas), est une porte ouverte à toutes les fantaisies possibles et imaginables sur des images en 16 millions de couleurs, et toujours sur votre STE (et même sur STF, avec, toutefois, un peu moins de qualité). Vous trouverez le listing de Puissance 6 sur la disquette 2.

24 bits, pour quoi faire?

Mais pourquoi parle-t-on autant de ces fameux 24 bits? Le nombre de bits utilisé pour coder la couleur d'un point de l'écran (pixel) est déterminant pour le nombre de couleurs accessibles. Ainsi, suivant une règle simple, un codage sur 24 bits donne 2^{24} soit 16777216 couleurs différentes. Toutes les valeurs de rouge, vert et bleu peuvent alors prendre des valeurs de 0 à 255, ce qui assure une variété de teintes bien supérieur à ce que l'œil humain peut distinguer. Stocker une image 24 bits est une chose très facile, puisqu'il suffit de donner trois octets pour chaque pixel de l'écran (un octet = 8 bits, pour une composante de couleur fondamentale: rouge, vert ou bleu). L'affichage d'une telle image est, en revanche, beaucoup plus complexe. Certaines astuces (voir encadré) affichent de telles images avec un grand nombre de couleurs. Il n'existe alors pas d'autre méthode que celle d'avoir recours à l'*Assembleur*, le langage machine étant le seul capable de gérer correctement et assez rapidement ce type d'opération.

Grâce au précieux concours de Mathias Agopian, l'un de ces génies de l'*Assembleur*, notre programme *Puissance 6* affiche les images 24 bits avec 29791 couleurs ce qui est un véritable exploit en égard aux possibilités hard du STE. Cependant, cette restriction du nombre de couleurs peut entraîner parfois quelques pixels erronés. Aussi, la première vocation de *Puissance 6* est de pouvoir retoucher très précisément n'importe quel pixel d'une image 24 bits au format Raw (le format d'images généré par *Quick Ray Trace*, dont nous avons déjà longuement parlé dans Atari Magazine n°30 à 35). Les moindres erreurs dues aux calculs de ray-tracing pourront ainsi être réparées en modifiant les valeurs de rouge, vert, bleu de certains pixels. Les plus fanas d'entre vous pourront même pratiquer une sorte d'antialiasing manuel (suppression des fameuses marches d'escalier) en atténuant quelques zones de couleur avec des variations trop franches.

La deuxième grande vocation de ce programme sera de transformer de simples images Degas 16 couleurs en images Raw 24 bits. Bien évidemment cette conversion n'aura pas pour effet de rajouter automatiquement des couleurs à vos images mais vous permettra de le faire par un travail manuel vous laissant libre d'avoir 255 nuances possibles pour chacune des 16 couleurs de l'image de base.

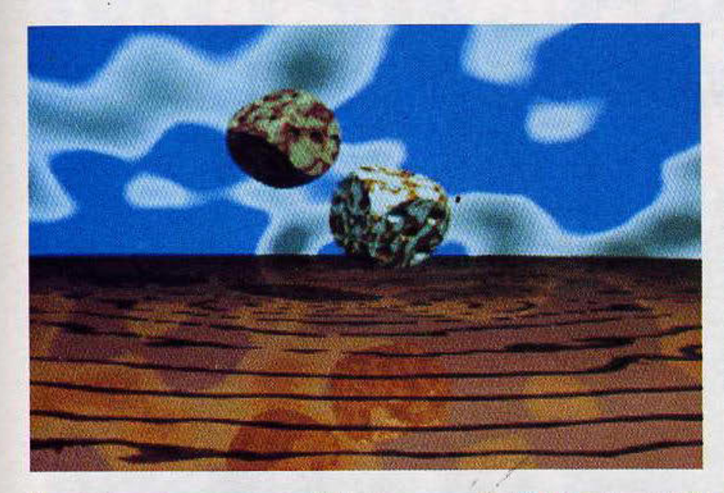
Enfin, une solution intermédiaire sauvegarde vos images au format *Spectrum* en 512 couleurs. Ce format (voir encadré) est un très bon compromis qui fournit des images de qualité très suffisante pour de très nombreuses utilisations.

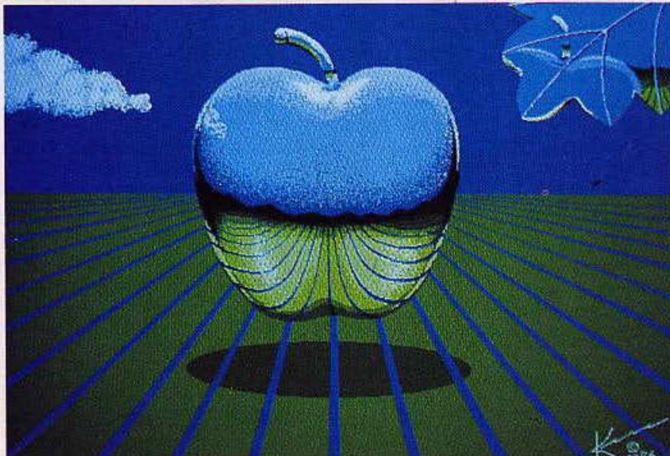
L'affichage d'images 24 bits

Les images générées par Quick Ray Trace sont au format Raw, dans ce format, les images sont codées en 24 bits, c'est-à-dire qu'elles peuvent utiliser jusqu'à 16,7 millions de couleurs! Pour afficher de telles images sur le STE, il faut donc employer un format d'image très particulier. Un mélange de deux techniques permet de visualiser ces images avec 29791 nuances sur un STE (ou 3375 sur un ST). Le principe est simple: il suffit de changer la palette de couleurs plusieurs fois par ligne, ce qui affiche presque autant de couleurs qu'on le désire. Une deuxième astuce augmente le nombre de couleurs disponibles (qui est de 4096 sur un STE et 512 sur un STF), là encore le principe est simple, on affiche simplement deux images avec des couleurs légèrement différentes, ce qui, grâce à la persistance de l'œil, fait apparaître de nouvelles nuances intermédiaires.

Les 2/3 du temps machine sont accaparés par le changement des palettes qui a lieu trois fois par ligne, ainsi que l'apparition d'un léger scintillement due à l'affichage très rapide de deux images différentes.

Bien sûr, tout ceci ne peut se faire qu'en langage machine, pour les détails de programmation, reportez-vous au listing Assembleur, qui est largement commenté, ainsi qu'au numéro 34 d'Atari Magazine.





Assembleur et Basic font bon ménage

Puissance 6 est un savant mélange de *GFA Basic* et *d'Assembleur*. Il est intéressant de combiner ces deux types de langage pour qui souhaite créer des programmes puissants et conviviaux. Le *GFA* apporte une grande souplesse d'utilisation avec ses routines toutes faites pour la gestion de l'écran, de la souris, du clavier, les boîtes de dialogue, etc. De son coté, l'*Assembleur* assure la performance en terme de vitesse d'exécution.

Pour insérer une routine *Assembleur* dans un programme en *GFA Basic*, il faut utiliser la commande `INLINE`. Deux routines *Assembleur* sont utilisées dans ce programme: `Viewer.ASM` affiche les images 24 bits à l'écran en mode 60 hertz, `Raw2spec.ASM` transforme une image Raw au format *Spectrum* en 512 couleurs. L'entité principale qui sert de lien à toutes ces routines est un tableau d'octets destiné à contenir toutes les valeurs de rouge, vert et bleu des images 24 bits: Raw|(2,320 x 200).

La | indique ici qu'il s'agit de stocker des octets et non pas de simples entiers. C'est dans ce tableau que l'on charge une image Raw, dont on modifie, à loisir, toutes les couleurs.

Par souci d'économie de longues lignes de programmation, nous avons choisi une interface minimale basée uniquement sur la gestion du clavier. Pas de menu GEM pour *Puissance 6* qui se veut avant tout efficace et démonstratif. Ainsi la touche [Help] est associée à la présentation d'un écran d'aide qui rappelle toutes les actions possibles du programme.

Utilisation des listings assembleur

Saisissez (ou téléchargez, sur le 3615 Atari) les deux listings RAW2SPEC.S et VIEWER.S. Il ne vous reste plus qu'à les assembler sur disque grâce à DEVPAC.

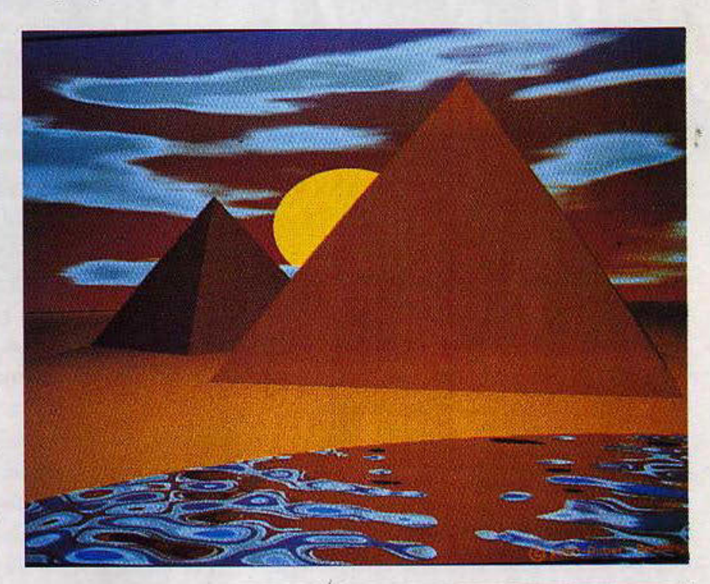
Le code étant entièrement relogeable, il vous suffit de charger ces deux fichiers obtenus après assemblage, dans une INLINE du GFA Basic 3.x, Pour ce faire, dans l'éditeur du GFA Basic, après avoir recopié le listing GFA, placez le curseur sur l'INLINE et appuyez sur le touche [HELP], choisissez l'option «Load».

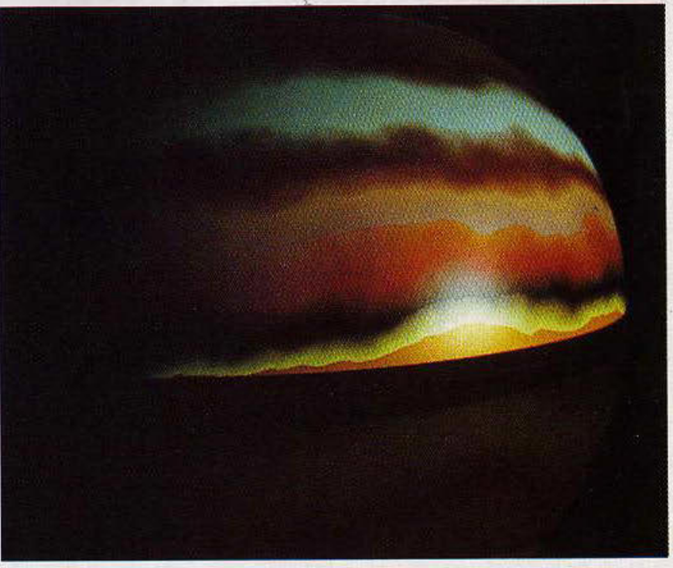
Pour l'appel des nouvelles fonctions (affichage et conversion des images au format Spectrum 512), reportez-vous aux sources Assembleur, qui sont largement commentés.

Degastoraw

Penchons-nous sur l'utilisation proprement dite de *Puissance 6*. Au lancement du programme, nous obtenons un écran vierge. Deux choix s'offrent à l'utilisateur: soit vous chargez une image Raw 24 bits ([CTRL]-[L]), soit vous chargez une image Degas 16 couleurs ([CTRL]-[C]).

Le premier cas correspond à un besoin de retouche couleur 24 bits. Le programme vous laisse alors choisir une image Raw avec la





célèbre boîte de dialogue FILESELECT, puis il charge l'image dans le tableau RAW| (ce qui est très rapide) et enfin affiche celle-ci en 16 niveaux de gris (ce qui est beaucoup plus long: à noter que pour des performances optimales, on aurait pu ici aussi avoir recours à *l'Assembleur*). Cet affichage en 16 niveaux de gris n'est pas optimisé ni en vitesse, ni sur l'algorithme de transformation. Le but est simplement de voir l'image à l'écran en permanence afin de se repérer dans celle-ci, au moins par rapport à sa structure. Cette conversion en niveaux de gris est basée sur la formule suivante: couleur= 256xg+16xg+g, où g est une valeur de gris comprise entre 0 et 15. Ensuite, il convient de calculer la couleur de chaque pixel de l'écran. Cette opération s'effectue grâce à un savant calcul:
c=ROUND((256xRaw|(0,k)+16xRaw|(1,k)+Raw|(2,k))/4641)
où c est la couleur du pixel texte, k le numéro du pixel de l'écran (de 0 à 64000). La division par 4641 s'explique simplement: il faut passer d'un codage sur 255 niveaux à 15 niveaux, soit une division par 17 pour chaque composante rouge, vert et bleu. De par les pondérations choisies (256+16+1), le facteur final est donc de 273x17 = 4641!
Une fois l'image en 16 niveaux de gris réalisée, le véritable travail peut commencer. La première chose à faire est de visualiser correctement l'image 24 bits. Pour ce faire, on utilise un appel à la routine Viewer.ASM par [CTRL]-[I]. C'est à partir de cette visualisation en 29791 couleurs que l'on peut ensuite décider de travailler sur certaines zones.

Rawtodegas

L'autre choix de départ proposé à l'utilisateur est le chargement d'une image Degas. Le but recherché ici est d'enrichir une image par une foule de nouvelles teintes. Le chargement de l'image 16 couleurs est aussitôt suivi de sa transformation dans le tableau Raw|. Attention, ce processus est très long puisqu'il s'agit de tester chacun des 64000 pixels de l'écran, d'analyser sa couleur et de multiplier chacune de ses composantes RVB par 17. Les lecteurs soucieux de performance pourront toujours envisager une amélioration en ayant encore une fois recours à *l'Assembleur*. De plus, le *GFA* possède un célèbre bogue qui oblige à adapter les instructions COLOR et SETCOLOR dont les indices ne correspondent pas! La procédure Adaptcolor corrige ce problème mais le temps de calcul est plus long. Une fois ce travail effectué (prenez un petit café), vous pouvez, comme pour une image Raw, visualiser le résultat en 29791 couleurs ([CTRL]-[I]). Le travail peut alors commencer.

Magicien des couleurs

Répétons encore une fois que ce programme a, avant tout, une vocation démonstrative et ne se veut pas un outil complet. Nous avons choisi une méthode à la fois simple et précise pour travailler nos images: il s'agit de choisir une petite fenêtre de 10x10 pixels sur l'image en déplaçant un petit cadre avec la souris sur la preview en 16 niveaux de couleurs. (appel par [CTRL]-[F]). Une fois la portion de travail déterminée, nous pouvons accéder à trois écrans d'édition: les valeurs de bleu ([CTRL]-[B]), les valeurs de vert ([CTRL]-[V]) et les valeurs de rouge ([CTRL]-[R]). Ce mode de travail, s'il présente l'inconvénient de ne pas être très convivial, offre, en revanche, une précision maximale, comme pourrait le faire la plus puissante des loupes d'un logiciel de dessin. A vocation éducative, ce système habitue également l'utilisateur à mieux connaître ses couleurs en rapport avec les valeurs des composantes. Cette connaissance est fondamentale pour qui souhaite maîtriser totalement le travail photoréaliste que permet le format 24 bits. Une fois dans l'une de ces fenêtres d'édition, on peut se déplacer à loisir dans l'écran avec les flèches du clavier. La touche [ESC] efface une valeur et attend une modification de votre part. Ce travail peut être long et fastidieux mais avec un peu de patience vous apprendrez à réaliser des images parfaites. On sortira de ces écrans d'édition en appuyant sur la touche [Q].
A ce moment, rien n'a changé sur l'écran de prévisualisation en 16 couleurs, il faut donc vérifier le résultat en 29791 couleurs. Pour cela, il suffit de taper [CTRL]-[J] qui lance un calcul partiel de l'image, ce qui est presque instantané. Si vous lancez [CTRL]-[I], le résultat sera le même mais le calcul beaucoup plus long.

Un STE et 24 bits

Avec un peu d'entraînement, vous arriverez facilement à maîtriser les techniques décrites ci-dessus. Bien entendu, *Puissance 6* vous permet de sauvegarder votre travail, avec trois niveaux de qualité: 16 couleurs (format Degas), ce qui ne présente pas beaucoup d'intérêt ici, 512 couleurs (format *Spectrum*) qui représente un bon compromis entre la qualité d'image et la taille en octets de cette dernière et enfin 16 millions de couleurs (format Raw) très gourmand en octets mais d'une grande qualité et surtout facilement «portable» sur de nombreuses autres machines. Ceux qui connaissent un peu le *GFA Basic* n'auront pas de mal à remarquer les nombreuses options que l'on peut greffer autour de ce programme. On peut imaginer dessiner directement à l'écran ou encore remplir des zones de couleurs avec de superbes dégradés automatiques, tracer des formes géométriques, générer des effets spéciaux, réaliser des filtres, etc. Avec la structure de base de *Puissance 6*, vous avez de bons points d'appui, tout le reste ne représentant pas de difficultés majeures au niveau programmation.
Puissance 6 est un exemple performant qui donne accès aux 16 millions de couleurs sur STE. Même si le résultat obtenu clignote légèrement, vous pourrez envisager de prendre de superbes photos d'écran. Et surtout, si vous réalisez de belles créations originales, n'hésitez pas à les envoyer au magazine.
Alain Lioret ■

Le format Spectrum 512

Ce format d'image affiche 512 couleurs simultanément sur les ST et STE. Il a été rendu célèbre par le fameux logiciel de dessin Spectrum 512. Grâce à une technique de programmation assez simple, on arrive à changer la palette de couleurs trois fois par ligne au maximum, ce qui permet la visualisation d'images très colorées sur un simple ST.
Voici ce que contient un fichier Spectrum:
- 32000 octets de données bitmap (format habituel),
- 19104 octets pour les 3 palettes des 199 lignes formant l'image.
Le fichier occupe donc au total 51104 octets.
Une image Spectrum ne fait que 199 lignes, la première étant utilisée pour synchroniser le 68000 avec le shifter, de ce fait, les données des palettes de couleurs ne sont valables qu'à partir de la deuxième ligne. Sachant tout cela, la conversion d'une image Raw au format Spectrum 512 est simple, elle s'apparente énormément à la technique utilisée pour l'affichage des 29791 couleurs. Aussi, reportez-vous à Atari Magazine n°34.

MUSIC PACK MIDI

de l'initiation à la création musicale

5.490 F TTC
Prix public conseillé
(hors écran)

Toutes les musiques au bout des doigts !

Grâce au MUSIC PACK MIDI, réveillez le musicien qui sommeille en vous, apprenez la musique en créant vos propres mélodies et vos orchestrations. Conçu pour les musiciens professionnels comme pour les débutants, le MUSIC PACK MIDI réunit 3 produits leaders en un seul package :

- le STE 1040 ATARI, l'ordinateur familial le plus vendu, utilisé par tous les professionnels de la musique (1Mo de RAM extensible à 4Mo, interface MIDI intégrée, 10 interfaces en standard, la plus importante logithèque), l'outil idéal pour s'ouvrir à la micro-informatique musicale ;
- le célèbre clavier BONTEMPI AZ 7500 (clavier MIDI "splitable", 61 grandes touches, 32 sons "PCM Digital", 24 rythmes PCM technologie numérique, 7 voies d'accompagnement, polyphonique (12 notes), 4 effets sonores intégrés) ;
- l'excellent logiciel BIG BOSS Piano (cours de piano classiques et modernes intégrés, clavier guide, défilement de la partition en temps réel, impression des partitions, quantisation).

Avec le MUSIC PACK MIDI, en 10 leçons progressives, assisté en permanence par l'ordinateur, finies les longues heures passées à subir le solfège : apprenez facilement, rapidement et efficacement le piano, l'écriture de la musique.

Avec le MUSIC PACK MIDI, disposez d'un formidable outil de création musicale :
BIG BOSS Piano est également un séquenceur 25 pistes, permettant le chargement simultané de 10 morceaux..

Le MUSIC PACK MIDI est un système évolutif et créatif, doué de toutes les caractéristiques d'un home studio, pour un prix très attractif.

Avec le MUSIC PACK MIDI, de la musique classique au rock le plus sauvage, du rap au reggae, mettez toutes les musiques à portée de vos mains, tous les sons au bout de vos doigts !



En micro-informatique musicale : dites-leur Atari

ATARI FRANCE : 79, avenue Louis-Roche 92238 Gennevilliers Cedex • Tél. Service Informations : 40 85 31 31 ou 3615 code ATARI

LES JEUX
Des heures d'amusement gratuit

Afin de satisfaire l'ensemble de nos lecteurs, nous avons sélectionné différents types de jeu: le jeu d'arcade et celui de réflexion.

Asteroïd
Une bataille impitoyable

Ce logiciel est une version améliorée d'un ancien jeu informatique. Tous les graphismes sont vectoriels.

Le texte de présentation du programme peut être affiché dans 5 langues (anglais, français, allemand, italien et espagnol).

Un menu principal permet de sélectionner les différentes options du jeu à l'aide des touches de fonctions.

[F1]: Lancement du jeu avec 1 joueur.

[F2]: Lancement du jeu avec deux joueurs.

[F3]: Sélection Clavier/Manette de jeu (état indiqué par des icônes en haut et à gauche de l'écran).

[F4]: Redéfinition des commandes clavier.

[F7]: Sauvegarde des scores.

[F10]: Activation ou désactivation des bruitages du jeu.

Le joueur dirige un petit astronef à travers un champ d'astéroïdes aux trajectoires plutôt erratiques, où de dangereux ennemis apparaissent à des intervalles irréguliers. Le vaisseau ne tire que devant lui, mais peut tourner sur lui-même pour ajuster la ligne de tir.

L'espace de jeu est parcourus par de gros astéroïdes qui se déplacent dans toutes les directions.

Si un astéroïde est touché, il explose et se transforme en astéroïdes de plus petite taille ayant chacun leur propre trajectoire. Seuls les plus petits astéroïdes peuvent être détruits sans générer de nouveaux débris stellaires.

Le vaisseau peut se déplacer, mais ce mouvement se fait de manière particulière. Lorsque le vaisseau subit une poussée, il prend de la vitesse et se déplace dans l'axe du moteur. Pour stopper le mouvement, il faut retourner le vaisseau et générer une poussée égale à la poussée de départ. C'est un mode de déplacement inhabituel pour un jeu informatique, mais il respecte parfaitement les lois de la mécanique céleste tel que les subit un véhicule spatial de la NASA ou de l'ESA (Agence spatiale européenne). Le vaisseau du joueur est détruit s'il touche un astéroïde ou si il est touché par l'un des vaisseaux destructeurs surgissant de temps en temps. Tous les objets détruits, que ce soit des astéroïdes ou des vaisseaux ennemis, rapportent des points dont l'importance dépend de la nature de la cible.

Le joueur ne dispose que de trois vaisseaux pour accomplir sa mission.

Voici les commandes disponibles en cours de jeu:

[Espace]: Commande «HyperEspace»; déplace aléatoirement le vaisseau sur l'écran.

[A]: Tourne le vaisseau dans le sens des aiguilles d'une montre.

[Z]: Tourne le vaisseau dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

[P]: Tir du vaisseau.

[O]: «Accélération», donne de la vitesse au vaisseau. Le déplacement s'effectue dans la direction du vaisseau.

Pour diminuer la vitesse, il faut faire pivoter le vaisseau avec les flèches [A] ou [Z], puis relancer les fusées. C'est un freinage.

Voici la liste des commandes utilisables avec une manette de jeu:

Bouton feu: tir du vaisseau,

Pression vers la gauche: le vaisseau tourne sur lui-même dans le sens des aiguilles d'une montre,

Pression vers la droite: le vaisseau tourne sur lui-même dans le sens inverse des aiguilles d'une montre,

Pression vers le haut: le vaisseau prend de la vitesse,

Pression vers le bas: le vaisseau est projeté dans l'Hyper espace et se retrouve à un endroit position aléatoire de l'écran.

Ce produit n'est pas un logiciel du domaine public, mais un Shareware. Les auteurs demandent que les joueurs leur envoient la somme de 5 £. Le code source en Assembleur 68000 peut être acquis pour la somme de 10 £.

- Fonctionne en basse et moyenne résolution
- Testé sur STF, STE, MEGA ST et TT
- Jeu dans la disquette 1

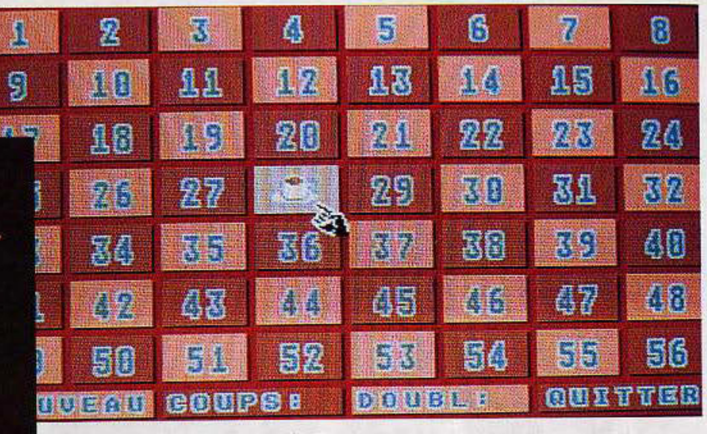
Memo
Avez-vous une bonne mémoire visuelle?

Tout en étant un divertissement, *Memo* est également un test de mémoire impitoyable. Vingt-cinq paires de cartes, soit 50 cartes, sont dessinées sur l'écran, faces cachées. Le but du jeu est de retourner les cartes par paires en cliquant dessus.

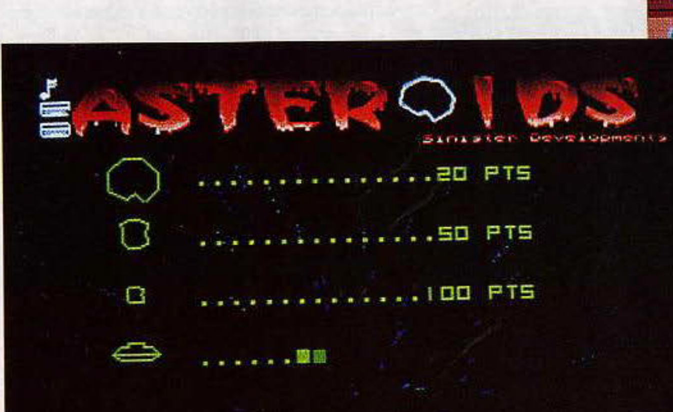
Si une paire de cartes semblables est trouvée, elle reste affichée. En revanche, si ce sont des cartes différentes, le programme les efface après quelques secondes d'attente. Le but du jeu est de retourner les 50 cartes en un minimum de coups.

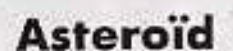
Les scores obtenus sont une indication de l'efficacité de votre mémoire visuelle. Il est possible de quitter le jeu en cours de partie en pressant sur le clic droit de la souris. Le programme charge les dessins des cartes à partir d'une image *Degas Elite*, ce qui permettra aux bricoleurs de récupérer les images, mais aussi de les modifier à leur convenance.

- Fonctionne en basse résolution
- Testé sur STF, STE et MEGA ST
- Jeu dans la disquette 1



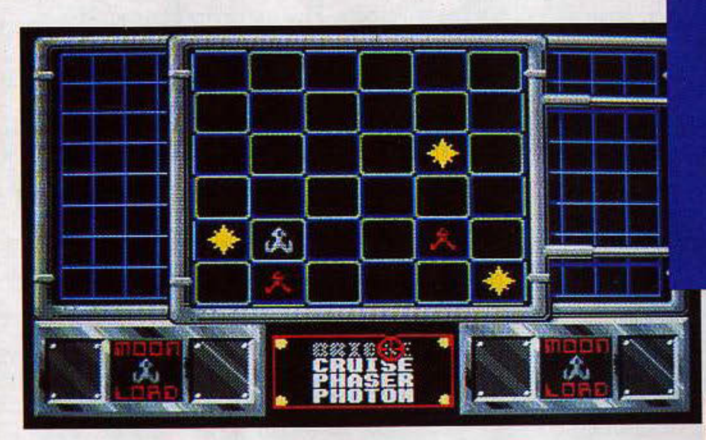
Memo




Asteroïd



Tetris



Moonlord

Revenge of the muttant camel



Chess

Moonlord
Devenez l'égal du capitaine Kirk

Moonlord est un jeu de stratégie spatial où le joueur, aux commandes d'un puissant croiseur stellaire, doit détruire en moins de cent jours une gigantesque flotte d'envahisseurs non humains.

Les graphismes, les bruitages, les armes et l'ambiance de ce jeu font irrésistiblement penser à un épisode de Star Trek.

Ordre de mission

Votre croiseur stellaire dispose d'un propulseur spatial, d'une réserve d'énergie de 800 unités, de scanners à longue portée, de scanners de proximité, d'une batterie de phaseurs et de 10 torpilles à photons. L'écran de jeu contient l'image du champ de bataille: un quadrillage de 18x8 secteurs stellaires où se trouvent cachées 25 paires de vaisseaux ennemis. Chaque case peut contenir un symbole indiquant le contenu de la case. Un cercle vert indique la position du joueur. Un cercle rouge indique un groupe de vaisseaux ennemis détectés par les radars à longue portée du croiseur.

Un point blanc indique un espace vide de vaisseaux. Un cercle bleu indique la présence d'une base spatiale où le joueur peut se réapprovisionner en énergie et en torpilles. Il n'existe que deux de ces bases.

Une petite fenêtre située en bas de l'écran contient 4 textes: SCAN, CRUISE, STATUS et WARP. Chacun d'eux correspond à une fonction du jeu.

L'option CRUISE bouge le vaisseau. Pour l'employer, il faut cliquer sur le mot CRUISE, puis sélectionner le secteur où doit se rendre le croiseur. Chaque changement de secteur prend un jour et coûte 10 unités d'énergie. Un voyage de 10 secteurs s'effectue donc en 10 jours et utilise 100 unités d'énergie. Les déplacements doivent être soigneusement réfléchis, sous peine de dériver dans l'espace sans énergie.

Lors de l'arrivée dans une case, les scanners à longue portée fouillent l'espace et signalent la présence de navires ennemis ou de bases spatiales à proximité du croiseur. Si, à la suite d'un combat, le système de propulsion n'est plus opérationnel, le mot CRUISE est dessiné en gris.

L'option WARP active un prototype de moteur hyperspatial très performant, mais pas tout à fait au point. Ce propulseur révolutionnaire projette aléatoirement le vaisseau dans un des secteurs de la carte. Ce saut dans l'inconnu prend un jour et consomme 30 unités d'énergie.

L'option STATUS affiche l'état complet du vaisseau et la mission en cours. Les détails de la mission en cours sont TIME (le nombre de jours restant), ALIENS (le nombre de vaisseaux ennemis encore actifs), ENERGY (énergie du vaisseau) et PHOTONS (nombre de torpilles restantes).

L'état du vaisseau est indiqué par les paramètres WARP ENGINES (propulseur hyperspatial), CRUISE ENGINES (moteurs spatiaux), SR SCANNERS (scanners de proximité), LR SCANNERS (scanners à longue portés), PHASEURS (sortes de lasers très puissants) et LAUNCHERS (système de tir des torpilles photoniques). Lorsque les niveaux de dégât sont différents de 0, le navire est endommagé et ses capacités diminuées, voire réduites à 0 (plus de propulsion, plus de phaseurs, etc.). L'option BRIDGE, située en bas de l'image, permet de revenir à l'écran de jeu. Si le croiseur est endommagé, l'option REPAIR procède à quelques réparations, à la vitesse d'un point de dommage par jour de réparation. Toutes les réparations se font en parallèle, autrement dit, lorsque vous accordez 3 jours de réparations à vos mécaniciens, ils vont réparer simultanément tous les équipements endommagés.

La durée de contrôle se règle en cliquant dans deux petites flèches, l'une pour augmenter le temps et l'autre pour le diminuer. Le travail de dépannage commence lorsque l'utilisateur clique sur le bouton droit de la souris. Si aucune machine n'est endommagée, l'option REPAIR est affichée en couleur gris.

Manœuvres dans un secteur stellaire

L'option SCAN affiche sur l'écran la carte du secteur stellaire courant, sous la forme d'un tableau de 6x6 cases.

Les renseignements sur l'environnement immédiat du croiseur sont fournis par les scanners de proximité. Si ces précieux instruments sont endommagés, SCAN ne peut être utilisée et est dessiné en gris. Chaque case de la carte peut contenir du vide, une étoile, un vaisseau ennemi ou une base spatiale. Le joueur peut diriger les actions de son croiseur en sélectionnant des options situées en bas de l'écran: BRIDGE, CRUISE, PHASER et PHOTON. L'option CRUISE quitte l'image du Scan et revient à l'écran principal de jeu.

Les déplacements du croiseur à l'intérieur du secteur sont effectués par l'intermédiaire de la commande CRUISE. Pour cela, il faut sélectionner CRUISE et cliquer sur la case de destination.

Ces déplacements ne peuvent s'effectuer que selon une direction horizontale ou verticale. Le programme refuse les trajectoires qui passent par une étoile. Chaque déplacement coûte 3 unités d'énergie par case et, contrairement aux déplacements entre secteurs, ne diminue pas le compteur de temps de la mission. Pour entrer dans une base spatiale, il faut se placer sur la case contenant la base.

La commande PHASER déclenche le tir des phaseurs. Le joueur règle lui-même la puissance de tir en cliquant sur deux petites flèches qui augmentent ou diminuent l'énergie allouée aux faisceaux.

Le tir se déclenche en cliquant sur le bouton droit de la souris. Chaque tir consomme une partie des réserves énergétiques du vaisseau. Il faut réfléchir avant de tirer, sous peine de gaspiller l'énergie et de partir à la dérive dans l'espace. Plus un navire ennemi est loin, plus il faut mettre de puissance pour le descendre.

Le lancement d'une torpille à photons s'effectue en cliquant sur l'option PHOTON. Grâce à une petite fenêtre, on peut tirer le projectile dans 8 directions différentes. Pour annuler un ordre de tir, il faut presser sur le bouton droit de la souris. Les torpilles détruisent tout ce qu'elles touchent, sauf les soleils qui sont invulnérables.

Chaque fois que le joueur fait une manœuvre (déplacement, tir de phaseurs ou lancement de torpilles), les vaisseaux ennemis peuvent lui tirer dessus. Un coup au but est matérialisé par un bruitage sonore caractéristique et un effet lumineux. Si l'impact est puissant, il peut endommager certaines parties du croiseur.

Ne vous étonnez pas si les phaseurs ou les torpilles cessent de fonctionner en plein combat! Si toutes vos armes sont mortes, il ne reste plus qu'une seule solution: foncer sur le vaisseau ennemi. C'est une solution extrême qui abîme considérablement votre navire, mais détruit l'ennemi à coup sûr.

Quelques conseils pour gagner

Pour gagner, il faut détruire les 25 groupes de vaisseaux ennemis en moins de 100 jours. Etant donné que les déplacements entre les secteurs stellaires coûtent de l'énergie, mais surtout du temps, il faut optimiser les déplacements de manière à ne pas revenir sur un secteur déjà exploré.

Le quadrillage doit être méthodique et ne

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

- **COMPILATION T2** 292
  The simpsons + W.W.F
- **COMPILATION COMBAT** 342
  Final fight + Pitfighter + W.W.F
- **JPP'GOAL BUSTERS** 342
  Kick off 2+Inter.soccer challenge Manchester u.+World champ.soccer
- **ESPANA 92 THE GAMES** 299
- **FUN RADIO 2** 309
  Tournament golf + Great court 2 Kick off 2+ Speedball 2+ GP 500cc 2
- **PLANETE AVENTURE 2** 349
  Monkeyisland + Populus + Loom + Explora 3
- **CLASSIC COLLECTION** 259
  Gremlins 2+ Barbarian 2+ World champion soccer + Colossus chess
- **FUTURE DREAMS** 342
  Midwinter + Starblade+ Madshow +Metal mast
- **SKYROCK** 292
  F29 + Toki + Populus + GP 500CC 2
- **L.C WAIKIKI** 342
  Prehistorik+ Fighter bomber+R-type2 + Blues brothers
- **BIMAPS 1** 259
  Xenon + Cadaver + Speedball 2
- **AWARD WINNERS** 292
  Spaceace+Kickoff2+Populus+Pipema
- **NRJ 4** 292
  Swap + Barbarian 2 +Prince of persia Team suzuki + Tennis cup
- **MEGAMANIA** 292
  Last ninja 2 + +R.dangerous 2 Double dragon 2+ Gunship
- **SIMULATION'S BEST** 295
  Panza + Disk + ADS
- **EXTRA BALL** 295
  Bumpy+Tennis+Sliders+Pinball M.
- **SIMULATION TOP** 295
  Panza K+Prince de Perse+Targhan
- **MOVIES STARS** 299
  Dick tracy+Moonwalker+Indiana jone
- **SOCCER STARS** 299
  E.Hughes intern.soccer +Gazza 2 Kick off 2 + Microprose soccer
- **LA COMPIL INTEGRALE** 299
  Lotus turbo+Toyota celica +Combo racer +Team Suzuki
- **LES COLLECTORS** 295
  Lotus 1+Venus+J.pond+ Ghouls n'gh
- **5 INTELLIGENT GAMES** 285
  Backgammon + Chess + Bridge + Go +Draughts
- **SUPER ACTION** 299
  Supercars +Impossamole +Toyota ce G.Lineker + Switchblade
- **MAITRES AVENTURES** 342
  Maupiti +Voyageurs temps+O.stealth
- **TOP 3** 289
  Tennis + Pinball magic+Moonwalker
- **FOOTBALL CRAZY** 285
  Kickoff 2+Player manager+Final whis
- **SUPERSTARS SPORT** 299
  Beach volley+Rugby simulator Great court + Kick off
- **SUPERSTARS DE L ARCADE** ... 299
  Golden axe + Narc + Super off road racer + Midnight resistance
- **NRJ 3** 299
  F16 +D.dragon 2+Italy 90+Welltris
- **ACTION PACK** 265
  Turrican 1+2+ Kick off + X-out
- **LES JUSTICIERS 3** 299
  Batman+ Robocop2+ Shadow warrior
- **AVENTURES EXTRAORDIN.** 295
  Zac mc cracken + Iron lord Rocket ranger + Manoir morteville
- **AIR COMBAT ACES** 329
  Falcon + Gunship + Bomber
- **LES BATTANTS 2** 285
  Rick dangerous 1&2 +Satan Licence to kill + Double dragon 2
- **10 MEGA HITS 3** 349
  Stunt car racer + Foot man 2 Last ninja 2 + Highway 2+ Rank 3 slooges + Trivial 2 +Apb + Defender + Tetris
- **AIR SEA SUPREMACY** 285
  Silent service +F15 +P47+Carrier command +Gunship
- **KARATE ACES** 295
  Double dragon 1&2 + Saboteur 2 +Last ninja 2 +Oriental games
- **10 GREATS GAMES** 332
  Ferrari f1 +R.dangerous+Pick'n pile +Night hunter+Carrier command +Tintin+Super ski +Chigago 90 +Xenon 2 +Pro tennis tour
- **FUN RADIO** 299
  Tortues ninja + Gremlins 2+Day of thunder + Back to the future 3
- **SUPER SEGA VOL 1** 285
  Shinobi + Super monaco gp Golden axe + Chuckdown +E-swat
- **CAPCOM COLLECTION** 265
  Strider 1&2 +Un squadron+Duel +Forgotten world +Ghouls'n ghots +Dinasty+Led storm
- **LE TEMPS DES HEROS** 289
  North & south + Moonblaster + Prince of persia
- **LES STARS** 289
  Skweek +Superskweek+Bumpy Builderland
- **SUCCES STORY** 229
  Bumpy + Skweek + Turbocup crazy Shot + Space racer
- **PLANETE AVENTURE** 292
  Indi. jones a.+Maniac mansion Explora 2+Portes du temps
- **NRJ 2** 299
  Mystical + Light corridor+ Crazy cars 2+Pinball magic + Shuffle.cafe

LOGICIELS JEUX

3D CONSTRUCTION KIT 2	492
DP3 + 3D KIT	392
ADS + SHERMAN	282
AGONY	252
AIRBUS A320	342
AIR SUPPORT	252
AIR WARRIOR	342
ANOTHER WORLD	292
APOCALYPSE	252
AVANTAGE TENNIS	242
AVENTURES DE MOKTAR	292
B17 FLYING FORTRESS	342
BARGON ATTACK	292
BAT 2	342
BATTLE ISLE	292
BIRDS OF PREY	342
BONANZA BROS	252
BREACH 2	292
BUCK RODGER'S 2	305
CHAOS ENGINE	252
CIVILIZATION	342
CONAN	292
COVERT GIRL POKER	252
CRAZY CARS 3	252
CREATION	492
CRUISE OF ENCHANTIA	342
DEMONGASTE	342
DEMONIAC	292
DEVIOUS DESIGNS	252
DIE HARD 2	252
DIPLOMACY	195
D. GENERATION	252
DOJO DAN	252
DOMINIUM	292
DUNE	342
DUNGEON MASTER + CHAOS	252
DYNABLASTER	305
ELVIRA 2	342
EPIC	252
EUROPEEN CHAMPIONSHIP92	239
FANTASY PAK	192
F15 STRIKE EAGLE 2	342
FINAL FIGHT	252
FIRE AND ICE	252
FIREBALL	252
FLAG	252
FUTURE DREAMS	262
HEROQUEST 2	252
GLOBAL EFFECT	342
GOBLIIINS	292
G.TAYLOR SOCCER	252
GUY SPY	299
HAND OF ST JAMES	315
HEIMDALL	292
HOI	252
HOOK	252
JAGUAR XJ 220	292
INTERN.SPORT CHALLENGE	329
ISHAR	285
J.MADDEN FOOTBALL	252
JP3 AQUATIC GAMES	252
KNIGHTMARE	292
KNIGHT OF LEGEND	305
KNIGHT OF THE SKY	342
KICK OFF 3	252
KO 2 FINAL WHISTLE	129
KO 2 GIANTS OF EUROP	129
KO 2 RETURN TO EUROP	129
LAST NINJA 3	252
LEANDER	292
LEGEND	252
LEGACY NECROMAN	305
LEMMINGS 2	252
LIVERPOOL FC	252
LURE OF TEMPRESS	305
MAC DONALD'S LAND	255
MERCENARY 3	292
MICKEY CROSSWORD	252
MICROPROSE GOLF	342
MICROPROSE GRAND PRIX	342
MONKEY ISLAND 2	292
MOONFALL	252
MYTH	252
NASKAR	342
OBITUS	252
PACIFIC ISLANDS	252
PAPER BOY 2	262
PARASOL STAR	252
PLAN 9	342
POOL	255
POPULUS 2	292
PREMIERE	272
PROPHECY	292
PUSH OVER	252
RACE DRIVIN	242
RAGNAROK	342
REALMS	292
REACH FOR THE SKIES	342
REBOUND	252
RISKY WOOD	275
ROBOCOP 3	252
ROOKIES	255
RUGBY TOURNOI 5 NATIONS	292
SENSIBLE SOCCER	252
SHADOWLANDS	252
SHUTTLE	309
SILENT SERVICE 2	342
SIMANTS	292
SIM EARTH	252
SIM CITY + POPULUS	292
SPACE GUN	252
SPECIAL FORCES	342
SPEEDBALL 2	252
SPOT	192
STARUSH	242
STORMBALL	252
STRIKER	252
SUPER TETRIS	342
TENNIS CUP 2	282
TERMINATOR 2	252
THE ADDAMS FAMILY	252
THE MANAGER	252
THE SIMPSONS	252
TITUS THE FOX	252
TURBO CHARGE	272
UGH	252

LOGICIELS JEUX

ULTIMA 6	305
UTOPIA DATA DISK	149
VIDEO KID	255
WARZONE	252
WINTER SUPERSPORT 92	252
WIZKID	252
WOLFCHILD	272
WRECKERS	252
WROOM DATA DISK	149
W.W.F	252
ZOOL	252

UTILITAIRES

A.DEBOG	590
ANALYSOFT	590
ASTRONOMIE 2	590
BECKERCAD DAO	975
BECKERCALC	975
BECKERTEXT II	725
BUROTEXT	775
CALCOMAT II	575
COMPTA 91	1290
COPIEUR SYNCHRO EXPRESS	395
CYBER PAINT 2.0	690
CRAFT	590
DALI 4	575
DEGAS ELITE	259
DELUXE PAINT	485
DEVPAC V.2	495
DIAPORAMA	475
DISCOSCOPIE	290
FOLIOLINK ST	590
GESTCOMPTE 2	329
GESTCOMPTE 2 + 3614	459
GESTION BUDGET Personnel	300
GFA ASSEMBLEUR	575
GFA BASIC 3.0	690
GFA COMPILATEUR 3.0	325
IMAGE	490
LE COMPTABLE 2	775
LE DESSIN TECHNIQUE	1490
LE REDACTEUR 3.15	990
L 'ELECTRONICIEN	975
LE TAROMANCIEN	290
MISE A JOUR GFA 3.5	275
MULTIDESK DELUXE	490
MUSIC MASTER + CARTE	425
NEODESK 3	490
PACK GFA BASIC 2.0	190
PACK GFA BASIC 3.0	775
PAINT MASTER	590
PERMIS CONDUIRE CIRCUIT D	249
PERMIS CONDUIRE PANNEAUX	249
TABLEAUX DE BORD D	249
TEST PERMIS CONDUIRE 1 D	249
TEST PERMIS CONDUIRE 2 D	249
TIMEWORKS PUBLISHER 2	1430
PREVISIONS ASTRALES	390
SPRITE EDITOR DELUXE	250
ST BUDGET 3	390
ST COMPTES	290
ST REPLAY V.8	690
STARTER PACK	580
STOS BASIC	395
STURBO ST	495
THE HMS SOUNDTRACKER	390
TWIST 2	495
VISION	335
WERCS	325

LIBRAIRIE

AUTOFORMATION BASIC + D	199
BIEN DEBUTER ST/STE	129
BIEN DEBUTER GFA B.2-3-3.5	129
BIEN DEBUTER STOS	129
BIEN DEB TEXT.DAT.CALC.+ D	199
BOITE A OUTILS ST + D	299
DEVELOP.SUPERBASEPRO+D	299
DISQUET ET DISQUE DUR	179
DISQUET ET DISQUE DUR + D	279
GRAND LIVRE DU ST + 2D	199
LIVRE ST WORD	165
LIVRE DELUXE PAINT	129
LIVRE DEVELOPPEUR 1	199
LIVRE DEVELOPPEUR 2	199
LIVRE DEVELOPPEUR 3 + 2D	299
LIVRE GFA BASIC 3-3.5	199
LIVRE GFA BASIC 3-3.5 +D	265
LIVRE DES IMPRIMANTES	249
LIVRE LANGAGE MACHINE	149
LIVRE SUPERBASEII+PRO+III	169
LIVRE DU REDACTEUR	149
PROGRAM GFA B.+ASSEMB+D	195

BOITIERS

AVEC SERRURE+CLÉ

BOITIER DD 50L	50X5.25"	119
BOITIER DD 100L	100X5.25"	149
BOITIER JSY 80	80X3.50"	109

EDUCATIFS

MICRO C

ALLEMAND PRIMAIRE	240
ALLEMAND 4/3E	240
ANGLAIS PRIMAIRE	240
ANGLAIS 4/3E	240
ANGLAIS 6/5E	240
CALCUL PRIMAIRE	240
DECLIC LECTURE	240
DECLIC SOLFEGE	250
EDUC.MATERNELLE 1	240
EDUC.MATERNELLE 2	240
ESPAGNOL PRIMAIRE	240
FRANCAIS 4/3E	240
FRANCAIS CM	240
FRANCAIS SONS	240
GEOMETRIE PLANE	240
GRAMMAIRE 6/5E	240
GRAMMAIRE 4/3E	240
ITALIEN PRIMAIRE	240
LECTURE CP	240
MATHS 1ER	240
MATHS 2E	240
MATHS 3E	240
MATHS 4E	240
MATHS 5E	240
MATHS 6E	240
MATHS TERMINALE	240
MATHS CE	240
MATHS CM	240
MATHS CP	240
ORTHOGRAPHE CM	240

NATHAN

ALLEMAND DEBUTANT 6/5E	275
ALLEMAND CONFIRME 4/3E	275
ALLEMAND PERFECT.1E	275
ALLEMAND PERFECT.2E	275
ANGLAIS CONFIRME 4/3E	275
ANGLAIS DEBUTANT 6/5E	275
ANGLAIS PERFECTION.1ER	275
ANGLAIS PERFECTION.2E	275
ECRIRE SANS FAUTE VOL 1	275
ECRIRE SANS FAUTE VOL 2	275
GRAMMAIRE 6/5E	220
LANGUE FRANCAISE 6E	275
LANGUE FRANCAISE 5E	275
LANGUE FRANCAISE 4E	275
LANGUE FRANCAISE 3E	275

GENERATION 5

DEST.MATHS CE1/CE2	265
DEST.MATHS CM1/CM2	265
DEST.MATHS 6/5E	265
4 SAISONS DE L'ECRIT 6/3E	265
SECRET ENGLAND 6/5E	289
SECRET ENGLAND 4/3E	289
DEUTSCH.GEHEMNIS 6/5E	289
DEUTSCH.GEHEMNIS 4/3E	289

JOYSTICKS

QUICKJOY JUNIOR	59
QUICKJOY TURBO	99
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3 SUPERcharger	109
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	199
QUICKJOY VI JETFIGHTER	149
QUICKJOY TOPSTAR	295
QUICKJOY NI-5 Nintendo	159
QUICKJOY SEGA FIGHTER	169
QUICKJOY Turbo Pedale	279
QUICKJOY Megastar Junior	199
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
KONIX SPEEDKING	109
KONIX SPEEDKING Autofire	129
KONIX THE NAVIGATOR	149
STING-RAY	149
QUICKSHOT MAVERICK 1	169
QUICKSHOT PYTHON 1	119

RUBANS

CITIZEN 120D	59
CITIZEN SWIFT 24/9	59
EPSON LX 800/LQ 800	59
ATARI SMM 804	59
STAR NL 10	59
STAR LC 10/20	59
STAR LC 10 COULEUR	99

TOUS LES RUBANS NB PAR 3 =144

SUPER PROMO

- PACK GFA + Compil + GFA assembleur 775
- STARTER PACK (datamat+textomat+calcomat+dompub 580 +livre meilleurs jeux st+autoformation basic livre st)
- PACK GFA BASIC 2.0 (interpreteur GFA basic 2.0 .... 190 compilateur GFA +bien debuter GFA 2.0)
- PACK GFA BASIC 3.5E (INTERPRETEUR + compilateur) 975
- IMPRIMANTE STAR LC200 Couleurs 2390

ENTREZ DANS UNE NOUVELLE DIMENSION DES JEUX.....

AVEC LE **PISTOLET INTERACTIF TROJAN**
399 FRS.
(Livré avec 2 jeux: SKEETSHOOT et ORBITAL DESTROYER).
Autres jeux disponibles à **99 Frs** (le jeu).
ALIEX - FIRESTAR - THE ENFORCER.

DIGITALISEUR VIDI

1290 F

DIGITALISEUR VIDI N°1 EN EUROPE!

"LA RÉFÉRENCE " ..... **ATARI Magazine**

- DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGAS - RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE
PACK VIDI NEW ST OU AMIGA 1290 F
ce pack comprend le digitaliseur **VIDI** + **VidiChrome** + **PhotonPaint** (pour AMIGA) ou **Spectrum 512** (pour ST)

VIDI RGB FILTRES COULEURS ELECTRONIQUES 799 F

PACK VIDI COMPLET ST OU AMIGA 1790 F
COMPREND **PACK VIDI NEW + VIDI RGB**

HOUSSES

COMPLETE CLAVIER+ECRAN

CITIZEN 120 D	79
STAR NL 10	79
STAR LC 10	79
ATARI ST	119
SMM 804	99

ACCESSOIRES

FILTRE ECRAN 14"	169
SOURIS GENIUS ST	199
LECTEUR INTERNE 3.50" ST	590
LECT.EXTERNE	649
SUPER ANTIVIRUS	**119**
CABLE PERITEL ST	139
ETIQUETTES 89X23 LES 500	69
ETIQUETTES 3.50" LES 100	30

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 2

- Copie des disquettes en moins de 30 secondes.
- SYNCHRO EXPRESS nécessite un 2éme lecteur.
- Sélection par menu des débuts et fins de pistes (jusqu'à 85 pistes), une ou deux faces, autosélect.
- Duplication d'autres formats tels IBM, MAC, etc

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !
SYNCHRO EXPRESS ST 395 F

DISQUETTES 3.50" DFDD

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*
GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 28 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER + 65 F

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur ______ DISC ☐ K7 ☐ ■ Votre N° Client ______

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

☐ Je joins un chèque ou mandat lettre 9-09
☐ Je paie à réception au facteur + 25 F
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

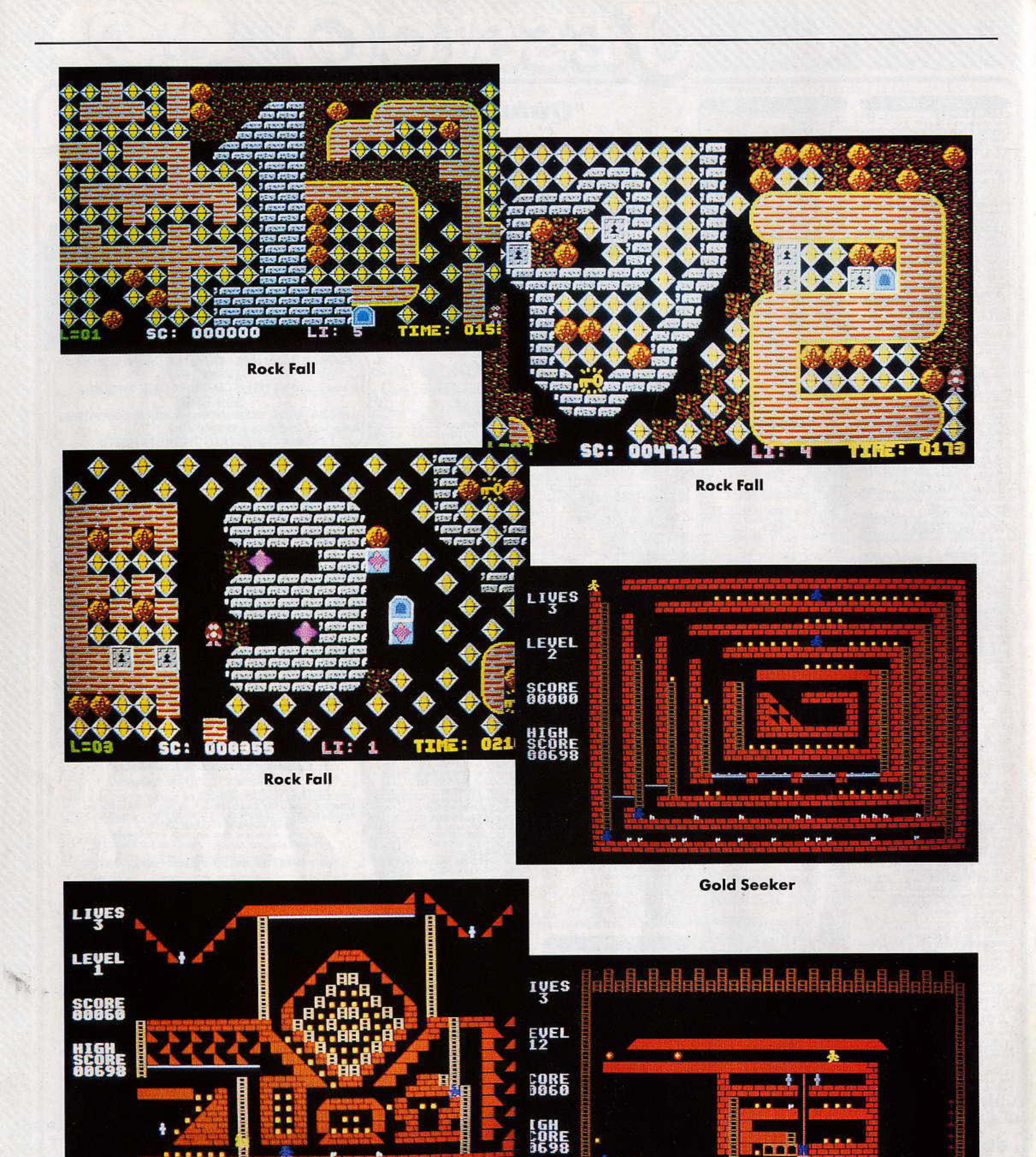
carte bleue CB

date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL
FAX : 93.97.07.00
SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

TOUTES LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES. TARIF EN VIGUEUR À LA DATE DE PARUTION DU MAGAZINE.



Rock Fall

Rock Fall

Rock Fall

Gold Seeker

Gold Seeker

Gold Seeker

laisser aucun ennemi vivant. L'option WARP mettant en action l'hyperpropulseur est utilisée que dans les cas critiques.
Les combats doivent être brefs afin de ne pas causer trop de dégâts au croiseur. Si vous avez un ennemi proche et un ennemi éloigné, utilisez une torpille à photons pour la cible lointaine et détruisez l'autre au phaseur.
La puissance de destruction des phaseurs dépend de la distance de la cible. Afin d'éviter un gaspillage inutile, déterminez l'énergie nécessaire à la destruction d'une cible située à une distance précise du croiseur (1 case, 2 case, etc.).
Les réparations peuvent se faire au repos dans l'espace, mais aussi lors des déplacements.
Si vous avez 6 points de dégât et que vous envisagiez d'effectuer un déplacement d'une durée de 2 jours, il faut utiliser l'option REPAIR pour immobiliser le vaisseau pendant 4 jours et non pendant 6 jours. Le reste des réparations se fera pendant le trajet. Cette technique évite de perdre inutilement du temps.
Rappelez-vous que vous n'avez que 100 jours pour changer le cours de la guerre! Ne vous précipitez pas dans les bases spatiales. Les allées et venues entre les zones de combat et les bases prennent du temps. Il faut optimiser les déplacements du croiseur en fonction de la position des bases.
Ce programme n'est pas un logiciel du domaine public mais un Shareware. Les auteurs désirent que les utilisateurs satisfaits leur envoient la somme de 10 $. Pour 9 $ de plus, ils sont prêts à vous envoyer le listing C complet du programme.

- Fonctionne en basse et moyenne résolution
- Testé sur STF, STE et MEGA ST
- Jeu dans la disquette 2

Tetris
Jouez à deux

Voici une nouvelle version de *Tetris* qui permet de jouer simultanément à deux joueurs. Pour les gens qui ne connaissent pas ce logiciel, c'est un jeu de réflexion, d'origine russe, où des objets de différentes formes tombent du haut de l'écran et s'entassent en bas. Le but du jeu est de guider la chute de chaque objet de manière à former des lignes pleines qui disparaissent alors.
Le jeu s'arrête lorsque l'empilage d'objets touche le haut de l'écran. Pour jouer longtemps, il faut faire beaucoup de lignes pleines. C'est l'un des jeux informatiques les plus répandus.
Une fois le jeu lancé, il faut taper sur la touche [1] pour jouer tout seul et sur la touche [2] pour jouer à deux. Les commandes du joueur 1 sont les suivantes: la touche [S] déplace l'objet vers la gauche. La touche [F] déplace l'objet vers la droite. La touche [D] fait tourner l'objet sur lui-même. La touche [Espace] accélère la vitesse de l'objet qui chute alors très rapidement en bas de l'écran.
Le second joueur ne peut utiliser que la manette de jeu pour diriger la chute des objets. Un mouvement vers la droite ou vers la gauche déplace l'objet vers la droite ou la gauche.
Un mouvement vers le bas provoque une chute rapide et une pression sur le bouton feu fait pivoter l'objet sur lui-même.

- Fonctionne uniquement en basse résolution
- Testé sur STF, STE et MEGA ST
- Jeu dans la disquette 2

Chess
Un partenaire pour les longues soirées d'hiver

Le logiciel *Chess*, ou plutôt POWAQ_3 de son vrai nom est un programme de jeu d'échecs doté de nombreuses fonctionnalités. L'échiquier peut être dessiné en deux dimensions ou en perspective 3D.
La couleur des cases et des pièces est modifiable. Le programme peut jouer contre un humain ou contre lui- même, voire servir de champ de bataille à deux joueurs. Le joueur malchanceux peut inverser le cours de la partie en changeant de camp avec l'ordinateur. Toutes les options du jeu s'obtiennent par l'intermédiaire d'un menu déroulant situé en haut de l'écran.
Pour des raisons d'esthétique, le menu déroulant n'est pas affiché en cours de jeu et n'apparaît que lorsque la souris se trouve en haut de l'écran. Pour déplacer une pièce, il faut cliquer sur la case contenant la pièce, puis sur la case de destination. Les puristes peuvent taper directement la notation algébrique des cases (exemple: C6-C5).

- Fonctionne uniquement en basse résolution
- Testé sur STF, STE et MEGA STF/STE
- Jeu dans la disquette 2

Revenge of the muttant camel
Ne soyez pas chameau!

Ce jeu d'arcade avec scrolling horizontal est complètement délirant et fortement déconseillé aux gens sérieux. En résumé, vous êtes un chameau très bien armé devant traverser 42 régions de 7 kilomètres chacune, infestées d'entités mutantes. Vous êtes aidé par une chèvre bipède qui possède ses propres armes. Les ennemis sont de toute nature: des téléphones rampants, des kangourous volants, des moutons planants, des vautours attaquant en piqué, des vautours lanceurs de bombes, des nuages cracheurs, des têtes de mort, des chameaux lance-roquettes, des cannes, etc. La manipulation du jeu est simple. Le tir est automatique et s'effectue dans la direction de déplacement du chameau, modifiable avec la manette de jeu. En plus des ennemis, divers objets peuvent se déplacer sur l'écran. Certains sont des bonus (points de vie, nourriture, nouvelles armes, etc.) alors que les autres sont des dangers (pertes d'énergie, mort, etc.) Le jeu dispose de 3 modes différents. Dans le premier, le joueur ne gère que les actions du chameau.
Dans le deuxième, un joueur gère le chameau tandis qu'un autre commande les actions de la chèvre. Dans le dernier mode, le joueur commande les actions du chameau et l'ordinateur gère la chèvre.Ce jeu est remarquable de par sa réalisation et ses graphismes, mais le plus impressionnant est sans conteste les bruitages sonores qui sont fabuleux (cris d'animaux, tirs, explosions, etc.) De plus, le logiciel contient plusieurs gags très drôles. Par exemple, le chameau doit s'accroupir par terre et cacher ses yeux avec les pattes de devant pour que la chèvre lui monte dessus.

- Fonctionne uniquement en basse résolution
- Testé sur STF, STE et MEGA ST
- Jeu dans la disquette 2

Rock Fall
Pierre qui roule n'amasse pas mousse

Voici un joli petit jeu basé sur le classique *Boulder Dash*. L'idée principale est de récol

ter tous les diamants de chaque niveau. Les rochers tombent quand plus rien ne les retient et glissent sur des surfaces non planes. Il faut les pousser pour achever certains niveaux.

Quelques-uns cachent des clés pour accéder à des diamants. La plupart des niveaux contiennent des monstres. Ces derniers naissent sous forme d'œufs que vous pouvez pousser dans le vide afin de les détruire.

Pour finir un tableau, il faut tuer tous les monstres présents en leur lançant un bloc de pierre sur la tête.

Vous trouverez aussi des «Pulsators», étranges créatures qui se baladent dans le niveau et qui déplacent certains objets. Pour s'en débarrasser, il faut bouger des rochers pour les guider vers des trappes où ils se transforment en diamant.

Vous n'avez que 3 minutes pour achever un tableau. Tous les mouvements du personnage sont contrôlés à l'aide d'une manette de jeu.

- Fonctionne uniquement
  en basse résolution
- Testé sur STF, STE et MEGA ST
- Jeu dans la disquette 1

Gold Seeker A la recherche du trésor des pirates

Ce jeu d'arcade est inspiré du célèbre *Load Runner*, logiciel très connu autrefois sur Apple II.

Le but du jeu est de récupérer toutes les pièces d'or dispersées sur l'écran, tout en échappant aux pirates lancés à votre poursuite. Les pirates sont de petites silhouettes bleues, tandis que le joueur est représenté par un petit personnage jaune.

Il existe 32 tableaux, tous plus difficiles les uns que les autres. Les décors sont constitués de nombreux éléments comme des briques, de la roche, des échelles, des ascenseurs, des cordes, des bombes, des tapis roulant, des champs de force, etc. Les échelles et les ascenseurs servent à monter et à descendre, mais la vitesse de descente s'accélère en sautant directement dans le vide.

Les déplacements du personnage sont contrôlés uniquement avec une manette de jeu. Pour monter ou descendre une échelle, il suffit de se placer sur un barreau et d'indiquer le sens de progression avec la manette. Il est possible de créer des trous dans les briques, ce qui permet de passer à travers un plancher et de faire tomber un pirate dans un piège.

Pour ce faire, il faut orienter le personnage dans le sens et presser sur le bouton [Feu], tout en orientant la manette dans la direction du trou voulu. Ce dernier disparaît après quelques dizaines de secondes d'existence. Si le personnage tombe dans un trou, il ne peut ressortir et meurt une fois le trou comblé.

En revanche, si un pirate se trouve dans la même situation, il sort avant la disparition du trou.

La seule manière de faire périr un pirate dans un trou est de créer une succession de 3 ou 4 orifices qui se boucheront avant que l'infâme individu n'ait eu le temps de sortir du piège.

Chaque fois qu'un pirate meurt, un autre apparaît sur l'écran, rendant impossible la pacification totale d'un tableau.

Le joueur peut passer par dessus un pirate bloqué dans un trou sans risque de se faire détruire. Cette technique permet d'échapper à un ennemi trop collant.

La touche [Espace] stoppe momentanément l'exécution du jeu, qui ne repartira qu'après une nouvelle pression sur [Espace]. La touche [Esc] arrête complètement la partie en cours et revient au menu de sélection des tableaux.

L'imagination au pouvoir

Gold Seeker, de la même manière que son ancêtre *Load Runner*, permet de créer de nouveaux tableaux ou de modifier un des 32 tableaux.

Pour ce faire, il intègre un éditeur de tableaux. Le fonctionnement de cet utilitaire ne fait appel qu'au clavier. Les flèches de direction déplacent un curseur clignotant sur le tableau.

Les différents éléments du jeu sont affichés à gauche de l'écran, avec un numéro de référence. Pour mettre un objet à un emplacement précis du tableau, il faut placer le curseur dessus et taper le numéro de l'objet. Attention: le déplacement du curseur s'effectue avec deux modes différents.

Le mode `SKIP` déplace le curseur sans modifier l'écran, à la différence du mode `DRAW` où le curseur remplit les cases avec l'objet courant. Le passage du mode `SKIP` au mode `DRAW`, et inversement, se fait en pressant sur la barre d'espace.

Pour mettre un objet spécifique dans une case du tableau, il faut être en mode `SKIP`, se placer sur la case, presser la barre d'espace pour passer en mode `DRAW`, taper le numéro de référence de l'objet et repasser en mode `SKIP`. La touche `[Esc]` permet de quitter l'éditeur. Les gens qui «utilisent leur intelligence pour gagner», autrement dit qui trichent, apprécieront certainement la possibilité de modifier un tableau trop difficile.

Ce logiciel souffre d'une limitation un peu curieuse: il ne charge pas les tableaux de jeu si les chemins d'accès sont trop longs (`"C:\GAMES\SEEKER\SCREEN01.GS"` par exemple).

La zone mémoire allouée pour la mémorisation du nom des fichiers est probablement trop petite.

C'est un défaut qui arrive souvent sur les programmes non conçus pour fonctionner sur disque dur.

Pour faire fonctionner correctement *Seeker* sur un disque dur, il faut le stocker dans un chemin court (`"C:\SEEKER"` par exemple).

- Fonctionne uniquement
  en basse résolution
- Testé sur STF, STE et MEGA ST
- Jeu dans la disquette 2 ■

ATTENTION TOUS LES FICHIERS SONT COMPACTES

Les programmes présentés ici sont volumineux et prennent beaucoup de place sur disquette. Afin de vous en offrir un maximum sur chaque disquette, ils ont été compressés. Le format utilisé est le `LZH`, l'un des meilleurs du moment.

DECOMPACTAGE

Pour décompresser un fichier, il faut le copier sur une disquette ou dans un répertoire de disque dur avec le programme `LHARC.TTP`, puis lancer l'exécution de `LHARC.TTP` et taper `e *.LZH`.

START Micro Magazine

n°1
octobre 92

LE FALCON PEUT-IL TUER L'AMIGA ? DOSSIER COMPLET



LES FONCTIONS AVANCÉES DES TABLEURS

LES JEUX DE ROLE SUR VOTRE MICRO

DKB TRACE, LOGICIEL-ROI DU RAY TRACING

SÉLECTION D'EXCELLENTS JEUX DU DOMAINE PUBLIC

LES POCKETS : QUE PEUT-ON LEUR DEMANDER ?

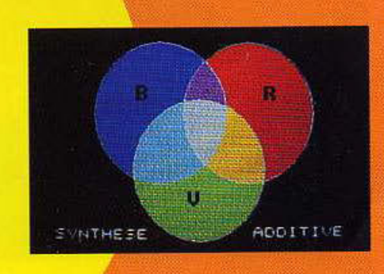
Consoles : la fin du noir & blanc ?



LOGICIELS ÉDUCATIFS ET MICRO CONVIVIALE

LES MICROS AFFICHENT LA COULEUR.

TOUT SAVOIR SUR LE CODAGE COULEUR.





62, rue Gabriel Péri -93200 Saint-Denis - Tél: (1)42.43.22.78 - Fax: (1)42.43.92.70
Ouvert du mardi au samedi, de 9h30 à 19h - Fermé le lundi

SCAP Informatique

1 **Service Après vente**
Grâce à notre clientèle exigeante, vous bénéficiez de réparations ultra rapides

2 **Vente par Correspondance**
Un service rapide, un règlement par carte bancaire, une expédition par chronopost

3 **Compétences**
Une concentration des connaissances sur les logiciels et matériels Atari

4 **Démonstration**
La plus importante salle de démonstration dédiée à de l'Atari Business Computer

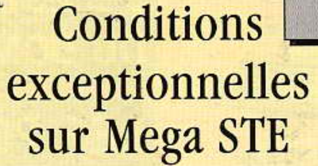
5 **Stock**
La plus importante disponibilité de matériels et périphériques fonctionnant sur Atari

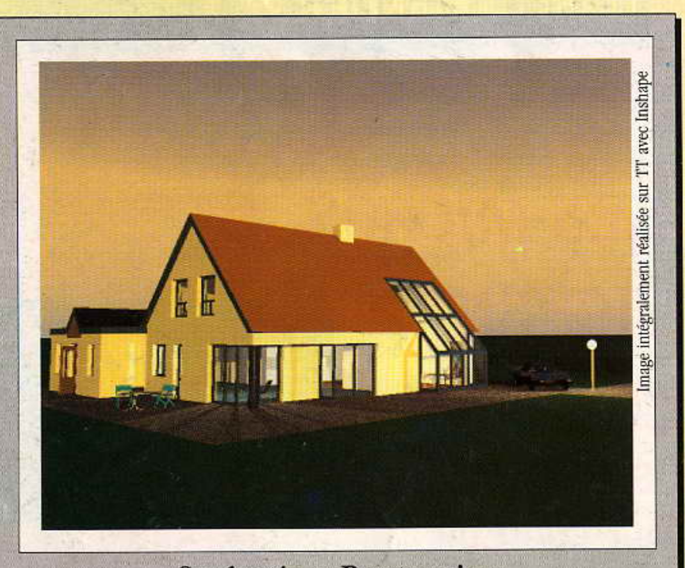
6 **Reprises,**
SCAP reprend aux meilleures conditions vos Atari ST pour tout achat de STE, Mega STE & TT.



Opération P.A.O.

Atari TT030 - Écran 19 pouces monochrome
8 Mo Ram - 52Mo Disque dur
Imprimante Laser SLM 605 - Calamus S
34 950,00 Frs TTC





Opération Raytracing

Atari TT030 - Écran VGA couleur - 4Mo Ram
52Mo Disque dur - Logiciel InShape
19 950,00 Frs TTC

7 **Ecrans Multi-synchro**
Ces écrans acceptent toutes les résolutions de vos Atari. Possibilité de reprise de vos anciens écrans.

8 **Flashage**
4 flasheuses. Vos documents Calamus en très haute résolution.
Sortie couleur

9 **Domaine public**
Un catalogue complet de tous nos logiciels du DP. Recevez-le contre 25F timbres. **30F la disquette.**

10 **Occasions**
Le plus grand choix d'ordinateurs d'occasions.
Machines révisées/garanties 6 mois à des prix défiant toute concurrence.

11 **NOUVEAUTÉS**
Grands écrans 1280x960 monochrome pour MEGA STE.
Dynaccad 3D Devpac II Lattice C V.5

Publicité intégralement réalisée sur une station Atari TT avec les logiciels Calamus SL, Didot Lineart, Retouche Professionnel, scanner Epson GT-6000 puis flashé sur photocomposeuse. Epreuve couleur réalisée sur AgfaProof.